132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/4

EXKLUZÍV: BLOODRAYNE

The Nations

teljes játék:

HÓDÍTÓ NEMZETEK
A SETTLERS NYOMDOKAIN

A JOWOOD STRATÉGIAI JÁTÉKA MAGYAR NYELVEN

ISMERTETŐK

PRAETORIANS
FORGOTTEN BATTLES
MASTER OF ORION III

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR

HARDVER

NFORCE2-ES ALAPLAP TESZT
ATI RADEON TUNING
NOKIA 8910I TESZT

1646 Ft

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS

WWW.PCGURU.HU

BIG MUTHA TRUCKERS • BLOODRAYNE • MASTER OF ORION III • PRAETORIANS • GROM • FORGOTTEN BATTLES • RAVEN SHIELD • RADEON TUNING • NFORCE2-ES ALAPLAPOK

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

A HÓNAP JÁTÉKA: FREELANCER

Most sem volt könnyű dolgunk a hónap játékának kiválasztásánál, meglehetősen erős mezőny sorakozott fel lapunk hasábjain. A Praetorians és a Freelancer között külön párbaj alakult ki, melyből végül orrhosszal a Freelancer került ki győztesen.

Nehéz szülés volt, de már a múltkori bétatesztnél tudtam, hogy megérte kivárni azt az „rövidke" 3-4 esztendős periódust, amíg a digitális üllőn kikristályosodott a Freelancer. A Digital Anvil és Chris Roberts hajdani szakításán eleget keseregtünk – remélem, találkozunk még a WC (nem klotyó, hanem Wing Commander ;-)) szülőatyjával, s talán egyszer majd újra szétcsap az űripar nebulái között... Addig is, míg ez az idő eljön, végezzétek ki a malacperselyeket, bár nem szívesen buzdítok senkit Microsoftos tőkeinjekcióra, de a Freelancer, ahogy mondani szokás: „megéri a pénzét..."

Igazi csemegével folytatjuk Jowood teljes játéksorozatunkat, hiszen a legvájtfülűbb játékosoknak is tud meglepetést nyújtani a cég egyik legsikeresebb stratégiai programja, a Nations, melyet magyar nyelven bocsátunk a rendelkezésetekre. Ha pedig a lapba tekintetek, akkor láthatjátok, hogy most is igen változatos és friss egyveleget készítettünk nektek a játékipar kínálatából. Persze nem voltunk nehéz helyzetben, hiszen hatalmas nevek értek a révbe a hónapban. Nem kell ecsetelni, hogy a Freelancer, a Praetorians, a Master of Orion 3 és a többiek még sokáig a kedvenceitek közé fognak tartozni. Ha pedig előretekintünk, akkor itt van a hónapban megtartott Vivendi bemutató, melyen hatalmas durranások kerültek terítékre – és természetesen a PC GURU oldalaira is. A komolyságokról is érdemes szót ejtenünk, hiszen a Cebit jótékony hatásaként garmadával érkeztek a jobbnál jobb bejelentések, melyeket csak fűszereznünk kellett egy-két érdekesebb teszttel, hogy egy ízletes PC GURU-t varázsoljunk elétek ebben a hónapban is.

PC GURU team

6 .... CD Tartalom
7 .... The Nations

8 .... Hírek

14 .... GDC 2003
16 .... Sabotage
18 .... Planeshift
20 .... Big Mutha Truckers
22 .... Empire of Magic
24 .... Vivendi tavaszi bemutató
30 .... Moon Byte interjú

32 .... BloodRayne
38 .... Master of Orion 3
42 .... Praetorians
46 .... IL2 Sturmovik Forgotten Battles
48 .... Line of Sight Vietnam
50 .... Freelancer
52 .... Grom
55 .... Nosztalguru

56 .... Airport Tycoon 2
50 .... HOMM 4 Winds of War
60 .... High Heat Baseball
62 .... Hiszi a PC
64 .... Raven Shield
68 .... A világ legbefolyásosabb fejlesztőcégei
70 .... Tom Clancy's Splinter Cell végigjátszás
79 .... Csalások
80 .... Killing Spree!
82 .... Gondolatébresztő
84 .... X-Box rovat
86 .... Mentőöv

88 .... Hardver mentőöv
90 .... Hardver hírek
93 .... Vodafone Live!
94 .... Mobil hírek
96 .... Nokia 8910I
97 .... Pen Drive-ok tesztje
98 .... Nforce 2
102 .... SIS Xabre II

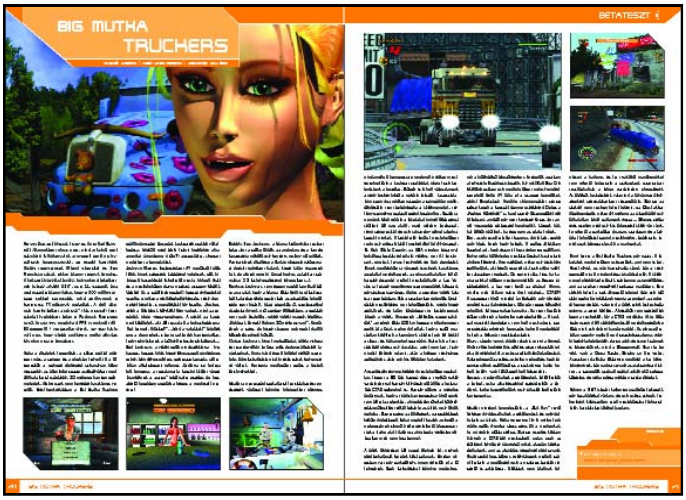
103 .... NvIDIa GeForce FX 5200 és 5600
104 .... Prescott
108 .... Homok a gépezetben
110 .... Jaguar
112 .... Mesterkurzus
114 .... Modem teszt
116 .... aTi Radeon 9800, 9600 és 9200
118 .... Hardver fórum

120 .... Levelezés
122 .... Külvilág - Programajánló
123 .... Külvilág - DVD
124 .... Külvilág - Végső állomás
125 .... Külvilág - Hollywood Ending
126 .... Külvilág - Könyv rovat
127 .... Külvilág - Zene rovat

128 .... Következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

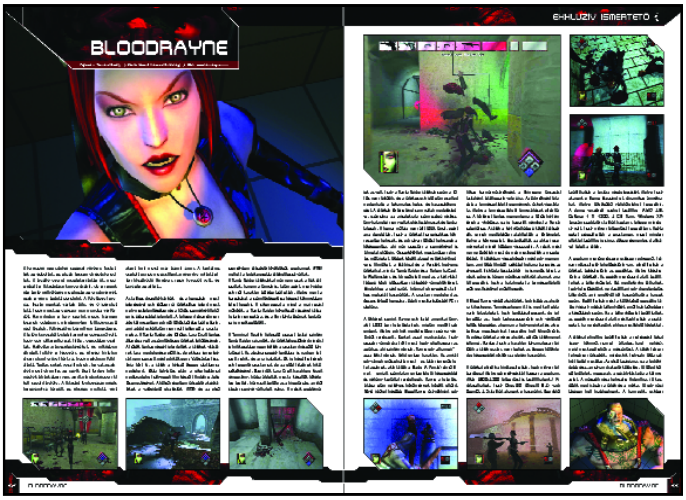
16. oldal **SABOTAGE**

Főhősünk, Damon Lifeson – 00, egy 2089-ben elkövetett cyber-bűncselekmény miatt lett halálra ítélve, amit még a mai napig nem hajtottak végre rajta.



20. oldal **BIG MUTHA TRUCKERS**

Ha esetleg azt hiszed, hogy az Amerikai Egyesült Államokban nincs más, mint a keleti part égbetörő felhőkarcolói akkor bizony nagyot tévedsz.



32. oldal **BLOODRAYNE**

A teljesen háromdimenziós környezetben egy női főhős bőrébe bújhattunk, ami addig egyáltalán nem volt jellemző a programokra.

42. oldal **PREATORIANS**

Múlt, jelen, jövő. Garancia lehetett erre a fejlesztőcég neve is, akiket a Commandos sikerei kapcsán ismerhettünk meg, ők pedig igazán tudják, hogy mi is az a részletes és taktikus játékforma.

98. oldal **NFORCE 2**

A legfontosabb változások egyike, hogy szemben a régebbi verzióval az nForce 2 hivatalosan támogatja a 333 Mhz-es FSB frekvenciát és a 400 Mhz-es DDR memóriákat.

106. oldal **TRÓNFOSZTÁS...**

A jelenlegi helyzetben, ha a videokártyák csúcsmodelljeiből akarunk válogatni, két lehetőségünk van: vagy az NVIDIA GeForce FX-ét rendeljük meg...

CD MELLÉKLET

Tobzódtunk ebben a hónapban a jobbnál jobb demók és animációk között, de ez nem is csoda, hiszen nagyon sok játék közeledik a megjelenés felé. CD mellékleteink tartalmát olvashatjátok itt, reméljük tetszeni fog az összeállítás.

FREELANCER

Egy újfajta játékkal van dolgunk itt, hiszen nem akármire vállalkoztak a Digital Anviles srácok: egy univerzum 48 bolygóval, ahol mi alakítjuk a játék teljes történetét! Persze meg lesz adva egy alapszál, amin elindulhatunk, de a 6 szerepkör egyikének kiválasztása után már minden teljesen interaktív a játékban! Egy eredeti sci-fi, nem csak fanoknak!

BLITZKRIEG

Az utóbbi hónapokban az összes újság tele volt a Blitzkrieggel, így kétlem, hogy még akadna olyan ember köztetek, aki még ne találkozott volna ezzel a névvel. Bár maga a név biztos ismerősen cseng, hiszen a németek kedvelt második világháborús harcmódja volt a villámháború, de annak, aki még keveset tudna a Villámháborúra keresztelt RTS-ről, talán elég bő információkat hordoz ez a demó.

TROPICO 2: PIRATE COVE

Újra visszalátogatunk az első részből már ismert szigetekre, ám most nem mint magas rangú kormányzó fogunk beszállni a történésekbe, hanem mint kalózkapitány! A jól megismert menedzselési rész viszont megmaradt a játékban, sőt újdonságokkal is találkozhatunk, ha belevetjük magunkat a Karibi-szigetek világába. Harr...

További demók
Ethernal War: Shadows of Light / Championship Manager 4 / Echelon: Wind Warriors / Casino Inc. / Rhem

Rovatok
Autószimulátorok / Counter-Strike / Action / Foci / Magyarosítások Fun / Retro / Star Wars/ Old Hardware / NBA / Stratégia / Neverwinter Nights

Háttérképek
4 Hoursemen of the Apocalypse / Star Wars Galaxies / C&C: Generals / Extreme Beach Volleyball / Neverwinter Nights / Praetorians / Rayman 3 / The Sims Online / Warcraft III / World of Warcraft

Animációk
Indiana Jones and The Emperor's Tomb / Grand Theft Auto Vice City / Will Rock / Downtown Run / Praetorians

Shareware játékok
Machine Ball / Raymond's Keys: A Tragedy / E-gon Adventures II / Mad Game / Moorhuhn 3 / Swen zwo XS / Kyodai Mahjongg / Freeride / South Park Mario / Wini Golf

Javítások
Civ III: Play the World / Grom / Neverwinter Nights / Sim City 4 / Platoon / Tom Clancy's: Splinter Cell / Syberia / Unreal 2: The Awakening / UT2003 Command & Conquers: Generals

THE NATIONS

Fejlesztő: Neo Software **Kiadó:** JoWood **Web:** www.the-nations.com

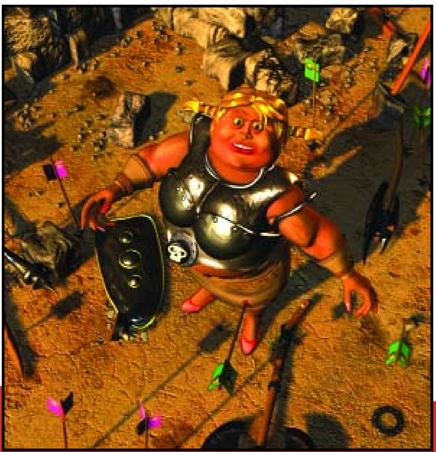
Ha netán valaki nagy barátja Settlerséknek, vagy csak úgy, hobbiból hangyákat szokott számolgatni, az máris búgassa fel a CD-ROM-ban a mellékelt korongot, és garantálom, hogy jó napja lesz. Az egykori Alien Nations gyökereiből táplálkozó stratégiában, egy eltorzult Settlers-klón elevenedik meg, a Pimmonok, Amazonok és Sajikik társadalmát csiszolgathatjuk tökéletesre.

A tutorial kivégzése erősen javasolt, mert elég érdekes kezelőfelülettel kell szembenézni a későbbiekben, továbbá ne fogjuk vissza magunkat az opció fülnél, bátran válasszunk brutális felbontást (azért az 1600*1200 felettiekkel csak csínján, mert a legtöbb monitor borzasztó frissítési frekikkel büntet). A stílus adottságait figyelembe véve nem taperoljuk az egérrel egyik faj képviselőit sem, kunyhót építünk a hajléktalannak, iskolázzuk a favágót és a kőfejtőt, presszúrát fejtünk ki a gazdaságra, gondoskodunk a jólétről, de minden apró teremtményünk pontosan tudja, hol a helye, és mi a dolga ebben a világban. Bár a párzás rituáléját elrejti a bitmap mögé bújtatott éjszaka, el tudjuk képzelni, mi folyik a bronzbarna amazonok kunyhóiban, és lám: reggel új csemeték jönnek a világra, a napfénynél új szerelmek születnek, hogy aztán egy egészséges családi modellben ők adják majd társadalmunk magvát.

Külsőre meglehetősen vegyes képet mutatnak a választható kultúrák: a Sajikik egyfajta rovartársadalom duhaj mintapéldányai civilizált kiadásban, az Amazonoknál a harc mestersége és a fontosabb teendők a lányokra szállnak, míg a férfiak töltik be az alacsonyabb néposztályt, a Pimmonok vicces fejű, holdvilág fenekű asszonyai már közelítenek az emberinek tartott kultúra egykori értékrendjéhez (a nők gyűjtögetnek, gyereket nevelnek, és a „hímek" viszik a mesterségbeli tudással járó kötelezettségek súlyát).

A hadsereg mozgatásában végre kifejthetünk némi real-time kreativitást, de mivel a Total War megoldásait messze elkerüli a kategória, és a készítők szándéka egyértelműen az építés, fejlődés mellett tört lándzsát, csak elvétve akadnak konfliktushelyzetek. Az infrastruktúra fejlesztése – hajók, utak építése – katalizátorként hat a dolgozók mindennapjaira. A nyersanyagok mozgatása, a mindennapi betevő összeszedése prioritásokkal szabályozható, továbbá mindegyik szereplő valamennyire individuum, így ügyes-bajos dolgaik, óhaj-sóhajaik sem maradnak leplezetlen.

A küldetésekben szemünk elé táruló látvány a Settlers régebbi kiadásainak szintjén mozog, kellő animáltság, enyhe humorral megkreált karakterek és színekben gazdag építészeti megoldások jellemzik. Mindenképp érdemes kipróbálni – valószínűleg nem ez az év melléklete, de a futottak még címszó alatt biztos ott lesz.



Tika

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

EXARCH

Fejlesztő: Realm Int.
Kiadó: NCSoft
Honlap: www.exarchonline.com

A korábban Trade Wars néven futott Exarch egy sci-fi környezetbe helyezett akció-szerepjátékot takar, habár a stratégia műfaját is pedzegeti, hiszen az előzetes információk tanúsága szerint egy egész birodalmat kell felépítenünk. Csak rajtunk múlik, hogy a nyers erő vagy a diplomácia eszközeivel tesszük ezt, esetleg a kettő borzasztóan bonyolult kombinációjával. A sci-fi meghatározás sem véletlen, mivel a csaták nem csak a föld felszínén, hanem az űrben is folyhatnak, egy valódi csillagközi háború árnyképét felvázolva ezzel.

VOODOO ISLANDS

Fejlesztő: Spirit
Kiadó: Koch Media
Honlap: www.voodooislands.com

Egyre jobban kezd divatba jönni a Pirates!-szerű játékmenet, ami nem feltétlenül baj (sőt!), csak jelzi a pénzsóvár kiadók korlátolt szemléletét. Mindenesetre a Spiritről egy rossz szót nem mondhatunk, hiszen dacára annak, hogy a Voodoo Islands hivatalosan egy Arcade Action játék, meglehetősen jól aknázza ki a műfajban rejlő lehetőségeket. A programban egy ambiciózus kapitánypalántát személyesítünk meg, akinek nem titkolt célja, hogy kicsiny kis ladikja helyett mihamarabb hatalmas flottájával szelje a habokat. E cél megvalósításának legegyszerűbb módja, ha felbérelünk néhány markos

legényt, és fosztogatásba kezdünk, de csak vigyázva, mert ha egy csatában veszítünk, könnyedén a cápák martalékaként végezhetjük. Mindemellett persze kereskedéssel is foglalkozhatunk, de akár elfeledett szigetek titkos kincsei után is kutathatunk. Ez már csak azért is mókás dolog, mert Spiriték az egész játékteret 3D-ben formálták meg, így a tarajos hullámokon és a parti fövenyen kívül frissítőnek ható pálmaligetek, illetve sötét dzsungelek szépségeit is élvezhetjük.

BIONICLE

Fejlesztő: Argonaut
Kiadó: Lego Media
Honlap: Még nincs
Megjelenés: Még nincs

Jó pár éve már, hogy a Lego felismerte a számítógépes játékokban rejlő lehetőségeket, s kis kockáit a monitorjainkra álmodta. Most éppen a Bionicle szériáját népszerűsíteni egy akciójáték formájában, amelyben Toa kalandjait Korszakalkotóan fantáziadús küldetésünk a Mata Nui nevezetű földrészre vezet, amelyre az ördögi Makuta a gonosz sötét leplét borította. Feladatunk természetesen e démoni erők megfékezése lesz, ehhez pedig – a már jól klisék alapján – a Matoran nevezetű kegytárgy darabjait kell összegyűjtenünk.

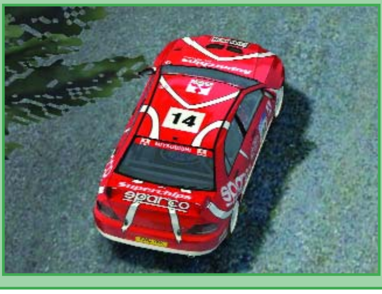
WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

Fejlesztő: Infinite Interactive
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: www.infinite-interactive.com
Megjelenés: 2003. november

Érdekes, hogy egy kicsinyke hír mekkora káoszt képes eszközölni a különböző játékok rajongóinak információszegény világában. Történt ugyanis, hogy a Ubi Soft bejelentette, hogy a Warlords IV: Heroes of Etheria fejlesztését kiveszi a Strategic Studis Group kezéből, és átadja az Infinite Interactive-nak. A nagy bejelentés persze – mint ahogy az lenni szokott – dühös tornádó módjára söpört végig az online játéklapok képzeletbeli poros utcáin, s az ígéretes projekttel foglalkozó fórumokban sorra jelentek meg a „Pofátlanság a köbön” hangoztató transzparensek, illetve az ezt átkozó bejegyzések – természetesen teljesen alaptalanul. Merthogy a sorozat atyjai közül szinte mindenki az Infinite Interactive-ba igazolt át, mi több, a fő designer, Stewe Fawkner is megmaradt eredeti posztján.

COLIN MCRAE RALLY 3

Fejlesztő: Codemasters
Kiadó: Codemasters
Honlap: www.colinmcraerally3.com
Megjelenés: 2003. június



A Colin McRae Rally 3 sorsa bevégeztetett – már ami a megjelenési dátumát illeti. Az eredetileg karácsonyra, majd év elejére ígért szimulátorért végül is júniusban taposhatjuk egymást a boltokban, hogy akár 5 perccel is előbb tegyük próbára vezetői képességeinket a 8 ország (USA, Nagy-Britannia, Svédország, Finnország, Spanyolország, Görögország, Japán, Ausztrália) 56 szakaszának egyikén. Természetesen a járművek terén sem panaszkodhatunk, Colin Ford Focusa mellett a pályákon bármikor végigroboghatunk a többi benzintemetővel is (Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Carral, Ford Puma Rally, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR, Ford RS200), mi több, kellően szapora futamgyőzelmek esetén akár bónusz autókat is kicsalhatunk a programból.

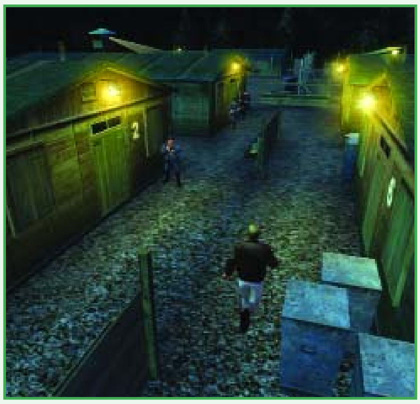
CAPTAIN SCARLET

Fejlesztő: Batfish Studios
Kiadó: Digital Workshop
Honlap: Még nincs

A Captain Scarlet története a képzeletbeli 2068-as események körül forog, amikor is a Mysteron névre hallgató idegen faj minden előzetes riogatás (megmagyarázhatatlan gabonakörök, égi jelenségek, pl. csillagreptetés, gömbvillám, stb.) nélkül megtámadja a Földet. Fejlett technikájuknak köszönhetően ráadásul nem csak elpusztítani tudják satnya kis emberiségünket, de át is tudják venni az irányítást felettünk, kisebbfajta RTS-t játszva velünk (játék a játékban). Feladatunk természetesen e szörnyű vég elkerülése lesz, méghozzá egy sajátos hatos fogat képében. A Green Spectrum névre hallgató kommandóscsapat lépéseit 24 küldetésen keresztül kell dirigálnunk, bár az előzetes információk szerint a missziók számát a nonlineáris játékmenet végett végül mi alakítjuk ki.

THE GREAT ESCAPE

Fejlesztő: SCI
Kiadó: Take 2
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. június



A SCI jól belenyúlhatott a zsebébe, hiszen jövendő akciójátéka, a The Great Escape a hasonnevű, 1963-ban Oscar-díjjal jutalmazott alkotás alapján készül. Ennek megfelelően a történet hűen fogja követni a film cselekményét: itt is egy II. Világháborús szerencsétlennek a szökését kísérhetjük figyelemmel. Sanyarú helyzetünkből adódóan a menekülésünkhöz nem gyilkoló gépek tucatjait, hanem NPC-k (nem-játékos karakterek) egész garmadáját "vethetjük be", méghozzá a jól bevált kufárkodós módszerrel (például rabtársunknak megszerzünk egy kést, erre ő hajlandó érdekünkben németül beszélni az őrrel). Ráadásul a küldetések során nemcsak lopakodási, hanem vezetési tudományunkat (teherautó, motor stb.) is számtalanszor próbára tehetjük, még jobban megfejelve az alapvetően Thief-szerű játékmenetet.

RÖVIDEN

Sajnálattal kell bejelentenünk, hogy a LucasArts és a Verant Interactive közös fejlesztésének, a Star Wars Galaxiesnak április 15-ei megjelenési dátumát eltolták. Hogy pontosan mikorra, arról viszont nem szól a fáma...

Szépen halad a magyar flipperszimuláció, a Pure Pinball (korábban Ball Adventures néven futott) fejlesztése, kiváltképp, hogy az ASKHOMEWORK végre kiadót talált a svéd illetőségű Iridon képében.

Ugyan még csak alantas pletyka szintjén terjeng az Interneten a hír, de úgy néz ki, a Half-life 2-be már ez év karácsonyakor belevághatunk. Úgy legyen!

Révbe ért a Lionhead Studios istenszimulátora, a Black&White 2, már ami a kiadását illeti. A jogokat nem kisebb hal, mint az Electronic Arts szerezte meg, ennek ellenére viszont még a nagy pénzkoncentrátum sem merte megjelenési dátumhoz kötni a támogatást.

Úgy néz ki, a Big Huge Games valósidejű stratégiája, a Rise of Nations nem fog megjelenni a korábban beígért áprilisi időpontban, ugyanis a tesztelés során a vártnál több bugot vettek észre az éles szemű tesztészek. Aggodalomra azonban semmi ok, valószínűleg már május végén megcsillogtathatjuk stratégiai érzékünket.

A Ubi Soft bejelentette a Tom Clancy's Ghost Recon Gold Editiont. A speciális csomag természetesen magát a Ghost Recont és a két kiegészítő lemezt (Desert Siege, Island Thunder) foglalja magába, méghozzá egy teljes játék áráért!

Azon Warcraft-rajongók, akik már nem bírják ki júniusig Warcraft III: The Frozen Throne nélkül, ajánlom, látogassanak el a: http://www.blizzard.com/war3x/ címre, mivel itt jelentkezni a publikus béta tesztre (a limit 10.000 fő).

Az RPGdot jelentése szerint a Gothic 2 angol nyelvű változata csak nyár környékén várható (vagy jóval utána), ami a már megjelent német verzió fényében azért meglehetősen bosszantó hír...

A Vivendi bejelentette, hogy már javában készül a 2 évvel ezelőtti nyár stratégiai slágere, a Ground Control következő része!
Az Operation Exodus alcímmel megáldott folytatás 300 évvel az előd után, 2741-ben játszódik, és az Északi Csillagszövetség és a Terran Birodalom közti konfliktust dolgozza fel.

COLD WAR

Fejlesztő: Mindware Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: Még nincs

Egyelőre még kiadó nélkül vegetál a Mindware Studios first person stealth-je, a Cold War, pedig mind tartalmi, mind grafikai tudása végett kiadók ezreinek kéne lábai előtt kuncsorogniuk. A program – a STALKER után mondhatnánk már megint – a Csernobili atomkatasztrófát, illetve katonai értelemben vett utórengéseit dolgozza föl. Amerikai újságíróként a mi feladatunk lesz a titkos összeesküvések láncolatában meglelni a kapcsot, s leleplezni a lelketlen konspirátorokat. Egyszerű újságíró lévén fegyverekkel nemigen rendelkezünk (vagy ha mégis, töltényeket csak nagyon korlátozott számban találhatunk hozzá), egyedül paparazzi-génjeinkre támaszkodhatunk, tehát a Thief-hez hasonlóan a lopózásé, figyelemelterelésé lesz a főszerep.

SQUAD ASSAULT WEST FRONT

Fejlesztő: Freedom Games
Kiadó: Matrix Games
Honlap: Még nincs

Úgy látszik, nem szegte a Freedom Games kedvét a sajtó és a játékosok által – teljesen jogosan – lehordott G.I. Combat mérsékelt sikere, hiszen a fiúk egy újabb valósidejű stratégián munkálkodnak. E meghatározás mondjuk erős csúsztatás, mivel a Squad Assault West Fronttal 3-féleképpen játszhatjuk újra a II. világháború történéseit. Először is van a tényleges RTS-szerű játékmód, aztán ugyanez, csak egy bármikor használható PAUSE gombbal kiegészítve, és végül egy Steel Pantherst idéző körökre osztott játékmenet. A programban egyébiránt több mint 300 egységet kommandírozhatunk, bár a képeket elnézve ilyen grafikai modellek kíséretében jó, ha 20 egységet lemodelleztek az alkotók...

RYZOM

Fejlesztő: Nevrax
Kiadó: Wanadoo Edition
Honlap: www.ryzom-europe.com
Megjelenés: 2003. szeptember

Úgy látszik, a Wanadoo Edition is szeretne begyűjteni néhány zöldhasú bankót az online játékok piacáról, hiszen már javában készül legújabb masszívan multiplayer szerepjátéka, a Ryzom. Mivel a játék a fejlesztés szempontjából még csak a techdemo fázisában leledzik, nem sok mindent lehet tudni róla, mindenesetre a publikus bétatesztre már most lehet jelentkezni a hivatalos honlapon.

FLIGHT SIMULATOR 2004: CENTURY OF FLIGHT

Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.microsoft.com/games/PC/flightsimulator.asp
Megjelenés: 2003. július

Meglehetősen tiszteletreméltó lépésre szánta el magát a Microsoft, hiszen Flight Simulator 2004: Century of Flight névre hallgató szimulátorával az elmúlt több mint 100 év repülőgépeinek kíván emléket állítani. Ugyanúgy kipróbálhatjuk Wilbur, illetve Orville Wright kezdetleges repülőgépét, mint a legújabb, high-tech vasmadarakat, az utasszállító Boeingektől kezdve a Cessnáig bezárólag mindent. A látványról az újraírt grafikus motor, míg a kihívásról a minden részletre kiterjedő repülőgép-szimuláció, illetve a viszontagságos időjárási körülmények fognak gondoskodni. Ha mindezt valóban teljesíti a Microsoft, méltó befejezése (?) lesz az 1983 óta folyamatosan bővülő Flight Simulator sorozatnak (csak érdekességképpen: akkor még csak 3 repülőtér virtuális megfelelői között lehetett repkedni, ma már ez a szám több mint 24.000).

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. november

Úgy látszik, a Ubi Soft kezd kifogyni az ötletekből, hisz jó pár évnyi szünet után újra a Prince of Persia sorozathoz nyúl. A 4. részről sajnos eleddig nem sokat lehet tudni, még az alapsztorit is meglehetősen homályosan adták elő az alkotók: amikor a herceg apja beveszi a maharadzsa palotáját, a herceget egy nagyhatalmú varázsló rászedi, s egy mágikus tőrrel feltöri a bűvös Homokórát, amiből így az Idő Homokja a világra szabadul. Feladatunk természetesen a herceggel a különleges homokszemek felkutatása lesz, hogy azokat újra „egyesítve” végleg visszaállítsuk a világ békéjét.
(Amúgy csak én vagyok olyan szentimentális, hogy a Prince of Persia főhősének animációjára szinte csak motion-capture szintűként tudok visszaemlékezni?)

EVE: SECOND GENESIS

Fejlesztő: CCP
Kiadó: Simon&Schuster
Honlap: www.eve-online.com
Megjelenés: 2003. május

Májusra bizonyára minden Freelancer-hasító befejezi a Digital Anvil gyöngyszemét, ha másért nem is, majd az EVE: Second Genesisért. A CCP online űrszimulátora ugyanis egy hatalmas, teljes mértékben ismeretlen univerzumot ígér a kalandoroknak (tehát nincsenek szektorok, az összes játékos egy helyen kergetőzik), gondosan kidolgozott háttérvilág, 5 faj, 27 űrhajó, pompázatos 3D engine, csinos féregjáratok és jóképű feketelyukak, na és persze végtelen számú küldetés közepette.

NEIGHBOURS FROM HELL

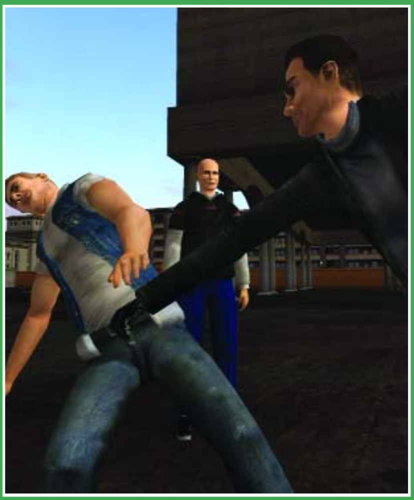
Fejlesztő: Jowood
Kiadó: Jowood
Honlap: www.neighbours-from-hell.com

Bizony, felgyorsult világunkban, amikor egy kis nyugalomra vágyunk otthonunk melegében, könnyen el tud szakadni a cérna, ha a szomszéd srác idegőrlően primitív zenéit vagyunk kénytelenek hallgatni. Ekkor fordul meg az ember fejében, mi lenne, ha bemutatnánk egy-két kellemesebb barátunknak, akik – ugyan valamivel nyersebb formában, de – szintén a jószomszédi viszony hívei... Minő meglepetés, a Jowood stratégiája, a Neighbours From Hell pont az ilyenféle bűnös lelkek számára készült. Woodynak, a játék főszereplőjének már baromira elege van a szomszédja hülyeségeiből (és viszont), ezért különféle csapdákkal kedveskednek egymásnak. Lesz itt klasszikus medvecsapda, kilincsbe történő áramvezetés, vizesvödör-hullás, pitbulltámadás, vad rágcsálóhad – mindez 14 gondosan megkoreografált pályán keresztül. Ráadásul a program gépigénye is meglehetősen baráti, ugyanis a készítők szerint egy mezei PII 266 MHz-en is vígan el fog futni.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Fejlesztő: Elixir Studios
Kiadó: Eidos
Honlap: Még nincs

Még mielőtt a játék címe láttán a Cipő-rajongók elájulnának, érdemes megemlítenünk, hogy a Republic nem a hasonnevű zenekart, hanem egy Magyarországhoz hasonlatosan egy megkésett – és persze fiktív – szovjet tagország, Novistrana államformáját takarja, amelynek a Szovjetunió szétesése után szembe kell néznie a szomorú ténnyel: magára maradt. A hosszú, elnyomással teli évtizedek következtében – mind politikai, mind gazdasági értelemben – romokban heverő ország természetesen kiváló táptalajt (a realitás talaján mozogva inkább termékeny trágyát) biztosít a külföldről gyökeret ereszteni kívánó magvaknak, hát még egy kezdő, vezetői ambíciókkal erősen megáldott karrieristának (azaz nekünk), akinek nem titkolt célja Novistrana elnöki székének mielőbbi megszerzése. Ehhez számtalan szent eszköz fog a rendelkezésünkre állni, úgymint a megvesztegetés, a megfélemlítés, a zsarolás, de persze egy egyszerű merénylettel vagy katonai erők bevezetésével is elintézhetjük, illetve megfutamíthatjuk politikai ellenfeleinket.



A garancia a sikerre, hogy a Republic annak a Demis Hassabisnak az irányítása alatt készül, aki már egy bizonyos Theme Park, illetve Black&White fejlesztésénél is segédkezett... Valószínűleg ezért is van annyi kavarás a megjelenési időponttal, hiszen az amerikai megjelenés már réges-rég meg van határozva június 10-e képében, míg az európainak se híre, se hamva (pedig egy cég, név szerint az Eidos, birtokolja mindkét területre szóló kiadási jogokat).

DUNGEON LORDS

Fejlesztő: Heuristic Park
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.heuristicpark.com

A Dungeon Lords műfaját tekintve egy 3D köntösbe bújtatott fantasy RPG, ebből kifolyólag az unalmas tápolás mellett a vérbő akcióé lesz a főszerep. Ráadásul nem csak magányosan űzhetjük a gonoszt a programban, társaink kíséretében is belevághatunk a kalandokba, amolyan coop-szerű módon. Garancia a sikerre, hogy a program fejlesztésében D. W. Bradley is közreműködik, aki olyan programokkal töltötte el a fél életét, mint a Wizardry V-VII., a Wizard&Warriors, illetve a Cybermage.

SNIPER ELITE

Fejlesztő: Rebellion Software
Kiadó: Wanadoo Edition
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. november

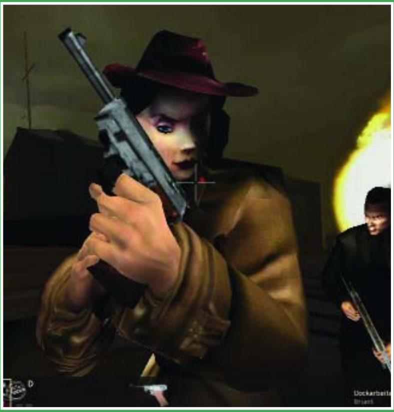
Manapság, a klónok burkába szorult játékpiac fülledt levegőjét szívva nagyon is kellemes frissítőként tud hatni az emberre egy Rebellion Software termék. Mert bár még nem bizonyított túl sokat e fejlesztőgárda, készülő akciójátéka azért huncut mosolyt tud csalni az ember orcájára. A Sniper Elite-ben ugyanis egy II. Világháborús mesterlövészt alakítunk, akit 1945 tavaszán Berlin utcáira vet a sors, pont, amikor a németek és a szovjetek egy időben akarták a magukévá tenni azt. Első blikkre tán nem is olyan bizalomgerjesztő ez a Berlin utcáin való portyázgatás (legalábbis akció szempontjából), de ha jobban belegondolunk, mókás dolog lehetett először a kívánt pozícióba helyezkedni, majd esetleges felfedezésünkkor (és a hajtóvadászat megkezdésekor) mindent hátrahagyva menekülni...

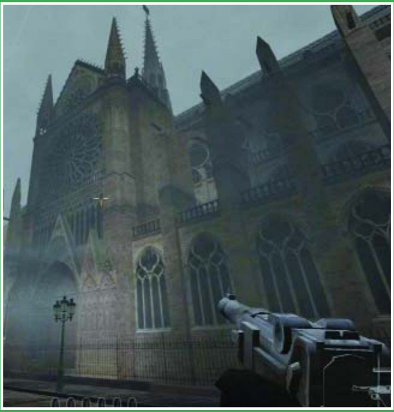
SABOTAGE 1943

Fejlesztő: Replay Studios
Kiadó: Még nincs
Honlap: www.sabotage1943.com

Franciaország, 1940 eleje. A nácik által megszállt ország még szinte fel ocsúdott a meglepetésből, de a franciák öntudatosabbjai már a visszavágáson gondolkoznak. Rájönnek, hogy az ellenséggel való a nyílt konfrontáció a németek túlerejének és felkészültségének tekintetében kész öngyilkosság lenne, ezért kisebb ellenállási mozgalmakat hoznak létre, hogy aztán azokat együttesen koordinálva mutassanak fel némi erőt a revansra készülő rendszer előtt. Az első blikkre körülményesnek tűnő szervezkedés végül egész használhatóvá válik, főként a kitűnő megfigyelő (már-már kémszintű) és szabotázstevékenysége miatt.

A Replay Studios first person shooterében, a Sabotage 1943-ban pont egy ilyen szabotőrt alakítunk, a játék nevéből adódóan az 1943-as (és 1944-es) események spionterhes időszakában. A 22 történelmi ihletésű küldetés során amolyan Hitman-szerűen téveszthetjük meg az ellent (őrt leütni, ruháját felvenni, továbbmenni), sőt, egy esetleges tűzharc esetén akár halottnak is tettethetjük magunkat. Természetesen – majdnem – minden lépésünkről értesítenünk kell a „galamblelkű" ellenállási mozgalmat, hiszen csak így tudnak ők is hatékonyan segíteni munkákban. (Csak a tisztánlátás kedvéért, a Sabotage 1943 nem azonos a sci-fi jellegű Sabotage-zsal.)





F1 CHALLENGE '99-02

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. május

Érdekes lépésre szánta el magát az EA Sports. Egyrészt Forma 1-es szimulátor készítésébe fog bele (amire PC-s fronton még nem volt példa), másrészt egyből 4 teljes szezont (1999-2002) átfogva próbál betörni a piacra. Mivel a cég megvette az F1-es licencjogokat, minden egyes autó, pilóta, reklámtábla, cseregumi és egyéb apróságok a helyükön lesznek, a gyönyörű 3D enginenek köszönhetően pedig soha nem látott minőségben fognak visszaköszönni.

YAGER

Fejlesztő: Yager Development
Kiadó: THQ
Honlap: Még nincs
Megjelenés: 2003. október

A Yagerben egy jövőbeli fejvadász életét kísérhetjük figyelemmel, akit szolgálataiért cserébe mindig a legmodernebb fegyverekkel, harci járművekkel, bio-implantátumokkal, valamint idegstimulátorokkal látnak el (vagy annak megfelelő mennyiségű pénzösszeggel), de van, hogy egy újabb, az eredetinél ötszörös pénzt hozó küldetés a jutalma. Veszélyes útjai kalandos tájakra sodorják el, lesz itt trópusi dzsungel, földalatti bánya, jeges hóvidék, de még erősen védett katonai támaszpont is. Aprólékos és effektgazdag grafika, tökéletes fény-árnyék kontrasztábrázolás, valamint kifinomult mesterséges intelligencia jellemzi a játékot. Megjelenése 2003. októberére datálható.

RÖVIDEN

Örömmel jelentjük, hogy aranykondérba mártották a Digitalo Studios csapatjátékra kihegyezett first person shooterét, a Devastationt, így heteken belül a kezeik közé kaparinthatják a cyberpunk-őrültek.

Mit nekünk a Halo, mindjárt itt lesz a Breed! – mondogatták elvakult X-Box ellenzők, amikor még a Microsoft egyik elborult pillanatában felvetette, hogy PC-re nem fogja kiadni a Bungie játékát. Ám a Breed csak nem akart megérkezni, és az évek során szép lassan feledésbe merült a neve. E negatív tendenciát kívánja a visszájára fordítani a brit fejlesztőcsapat, a Brat Designs a márciusra várható játszható demóval, illetve a német nyelvű teljes változat májusi megjelentetésével.

A Strategy First is igyekszik a játékosok tudatába férkőzni, hiszen a minap Disciples II névre hallgató stratégiájához egyből 2 kiegészítő lemezt is bejelentett. A májusban megjelenő Disciples II: Guardians of the Lightban és a júniusra várható Disciples II: Servants of the Darkban 2-2 kampány, 16 multiplayer pálya és egy pályageneráló program kap majd helyet.

Már a Grand Theft Auto 3 kijövetelekor felmerült egyes önjelölt fejlesztőgazemberekben, hogy mi lenne, ha a single playerre kihegyezett akciójátékot megfejelnék egy multiplayer támogatással. Mivel maguk az alkotók persze nem hajlottak rá (volt elég dolguk a Vice Cityvel is), a rajongókra hárult e nehéz feladat, amely a minap a http://www.multitheftauto.com-on játszható formát öltött. A programmal végre igazi bandaháborúkban vehetünk részt, mi több, akár sugárhajtású repülőgéppel is riogathatjuk az ellenséges elemeket! Természetesen a program fejlesztése még egyáltalán nem fejeződött be, folyamatosan dolgoznak a srácok (a'la Counter-strike), most éppen a 3-as verzión munkálkodnak serényen.

Végre-valahára elkészült a Freeform Interactive multiplayerre kihegyezett first person shootere, a Purge, így futószalagos körútját követően már március 31-én a boltok polcain üdvözölhetjük. Hasonló sorsra jutott a LucasArts akció-kalandjátéka, az Indiana Jones and the Emperor's Tomb, amely március 26-ától riogatja majd pénztárcáinkat. E két időpont között, március 28-án pedig a Novalogic nyújtja át nekünk csapatalapú first person shooterét, a Delta Force: Black Hawk Downt. Oh, március idusa...

A Blizzard is tud ám ünnepelni! Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a legendás Lost Vikingset a 10. születésnapján feltette a hivatalos honlapjára egy flash-játék formájában. Na igen, ma már az Interneten tudunk olyan minőségben játszani, mint régen a böhöm nagy számítógépeken...

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2003

Idén 17. alkalommal rendezték meg San Joséban a világ legnagyobb játékfejlesztői konferenciáját és kiállítását. A március 4-8. között lezajlott esemény, melynek mottója a „fejlesztők a fejlesztőkért" lehetne, 300 előadást, kerekasztal-beszélgetést kínált a játékipar szereplőinek, valamint a rendezvénysorozat részeként megrendezett expón bemutatta a legújabb fejlesztőeszközöket, platformokat és szolgáltatásokat. Ezen kívül két esemény házigazdája is volt: a negyedik Független Játékfesztiválé (Independent Game Festival, IGF), ahol új, még publikálatlan játékokat mutatnak be, és itt adták át harmadszor a Game Developers Choice Awards díjait is. Mielőtt bárki azt hinné, hogy ez valami belterjes, öncélú dolog, szögezzük le: a GDC nekünk, játékosoknak is nagy esemény, hiszen eredményeit az elénk kerülő játékokon mérhetjük majd le.

A legnagyobb szeletet a szakmai előadások jelentették, nagy sikert aratott például Chris Taylor a Dungeon Siege fejlesztésének bemutatásával, vagy Will Wright, a „szimek atyja" a játékdinamizmusok tervezéséről szóló előadásával. Kiragadtam pár érdekes témát, tényleg csak áttekintésül: hogyan építsünk fel egy AI érzékelő rendszert, mindezt a Thief: The Dark Project példáján bemutatva és a Half-Life példaértékű rendszerére támaszkodva. Hogyan válasszuk ki cégünk számára a legmegfelelőbb kiadót. A színészválasztás titkai (fontos dolog, hiszen ma már szinte elvárás, hogy a játék élőhangon szólaljon meg, és rég elmúlt az az idő, amikor a tervezők és családtagjaik szolgáltatták a hanganyagot). Hogyan készítsünk jobb átvezető animációkat (a siker titka címszavakban: a jó 'cutscene' bemutatja a játék világát, megteremti a megfelelő hangulatot, egy nehéz feladat végén mintegy jutalmazza a játékost, és továbbviszi a cselekményt.) Hogyan tervezzünk eredeti játékot licencből. (Összefoglalva: mintha eredetit terveznél, és csak akkor, ha megfelelő segítséget kapsz a licencgazdától, megengedi például új karakterek, főleg ellenségek tervezését, segédanyagokat biztosít, és elegendő időt ad a játék elkészítésére.) Ehhez kapcsolható Neil Young, az Electronic Arts szakemberének, a The Two Towers és a The Return of The King producerének előadása, mely a film játékká adaptálását mutatta be. Egy érdekes megállapítás: most nem azt az időt éljük, amikor új intellektuális tulajdonokat kell fejleszteni, hanem amikor olyan termékeket kell készíteni, amelyek különböznek a piacon lévőktől – vagyis ez egy ideális kor a filmadaptációk készítésére.

Két érdekes hálózatos téma is terítékre került. Az első Scrott Greig bemutatója a Neverwinter Nights kliens/szerver megoldásairól, a kód optimalizálásáról a sávszélesség csökkentése érdekében, valamint arról, hogy hogyan fejlesztették a játékot egyszerre több platformra. Ám még ennél is izgalmasabb volt Gordon Walton előadása, melynek címe: „Tíz ok, amiért nem akarsz MMOG-t fejleszteni". Walton a GDC állandó szereplője, régi motoros, aki igazán otthon van a témában, hiszen többek között az Ultima Online és a The Sims Online producereként ismert. Azzal nyitott, hogy az MMOG piac egyre zsúfoltabb, jelenleg mintegy száz univerzum van fejlesztés alatt, de véleménye szerint ebből 80 soha nem fog elindulni, főleg pénzügyi okok miatt. Hatalmas technikai és anyagi bázis szükséges az elinduláshoz és a fenntartásához (a legnépszerűbb

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

2000-ben született meg az ötlet, hogy hozzanak létre egy olyan díjat, melyben fejlesztők szavazhatnak az elmúlt év legjobb játékaira és fejlesztőire. Talán a legnagyobb elismerés, ha valakinek a munkáját a szakma ismeri el, épp ezért ma már a „játékok Oscarjának" is nevezik a GDCA-t. Lássuk az idei díjazottakat (természetesen a 2002-es év termése volt terítéken).

Game of the Year (Az év játéka)
METROID PRIME – Retro Studios (egy igen látványos FPS, sajnos csak Gamecube-ra)

Original Game Character of the Year (Az év legeredetibb játékkaraktere)
Sly Cooper a SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS című játékból

Rookie Studio of the Year (Az év kezdő stúdiója)
A Retro Studios a METROID PRIME elkészítéséért

Excellence in Audio (Legjobb hang)
Jack Grillo, Rebecca Hanck, Erik Kraber és Yuan Liu a MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT hanghatásaiért

Excellence in Game Design (Legjobb játéktervezés)
Romain de Waubert de Genlis és csapata a BATTLEFIELD 1942 tervezéséért

Excellence in Level Design (Legjobb pályatervezés)
A Metroid Team a METROID PRIME pályáiért

Excellence in Programming (Legjobb programozás)
Mark Brockington, Scott Greig, Jason Knipe, Don Moar és Don Yakielashek a NEVERWINTER NIGHTS hálózatos programozásáért

Excellence in Visual Arts (Legjobb látvány)
Tetsuya Nomura a KINGDOM HEARTS művészeti rendezéséért

Excellence in Writing (Legjobb szövegkönyv)
Clint Hocking és JT Petty a TOM CLANCY'S SPLINTER CELL szövegkönyvéért

Game Innovation Spotlights
(A díj olyan játékoknak jár, melyek valódi innovációt mutatnak fel, magas művészi értékkel bírnak, és kiszélesítik a játékkészítés határait, azaz olyan lökést adnak, mely segítségével a játékipar továbbléphet.)

ANIMAL CROSSING – Nintendo
BATTLEFIELD 1942 – Digital Illusions
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – 2015, Inc.
THE THING – Computer Artworks

Végül három speciális díj, melyet a GDCA kuratóriuma ítél oda.

Lifetime Achievement Award (Életműdíj)
Gunpei Yokoi, a Gameboy (és tulajdonképpen a hordozható videojáték-ipar) atyja, és Shigeru Miyamotóval közösen olyan játékok tervezője, mint a Donkey Kong, a Mario Brothers és a Metroid. A díj posztumusz, mivel Yokoi 1997-ben autóbalesetben elhunyt.

The First Penguin Award
(a díj azoknak jár, akik elég bátrak voltak ahhoz, hogy új, ismeretlen vizekre evezzenek, nem félve az esetleges kudarctól, bukástól)
David Crane, Larry Kaplan, Jim Levy, Alan Miller és Bob Whitehead, az Activision alapítói

IGDA Award for Community Contribution
(a díj annak jár, aki tudását megosztja a fejlesztők közösségével, elősegítve az ipar fejlődését)
Doug Church, az Eidos technikai igazgatója. Church olyan játékok elkészítésében vett részt, mint a Deus Ex, Flight Unlimited, Flight Unlimited II, Frequency, System Shock, Thief: The Dark Project, Thief II, Ultima Underworld, Ultima Underworld 2, és évek óta segít a játékfejlesztők következő generációjának képzésében, a tervezési metódusok és egy közös tervezői nyelv kialakításában.

A Független Játékfesztivál Díjazottjai
Az idei, 5. Független játékfesztivál 15 ezer dollárral járó Seumas McNally nagydíját a Super X Studios nyerte a Wild Earth című játékáért.

A további díjazottak:
Innovation in Game Design: Wild Earth
Innovation in Visual Arts: Wild Earth
Innovation in Audio: Terraformers (Pong Interactive)
Technical Excellence: Reiner Knizia's Samurai (Klear Games)
Audience Award (Közönségdíj): Pontifex 2 (Chronic Logic)

Minden nyertes kapott 1-1 Microsoft Visual Studio .net Professional programot. A Technical Excellence nyertese ezen kívül egy Intel Pentium 4 munkaállomást és egy komplett Intel fejlesztői csomagot is kapott.

játékok 3-5 év alatt 100 millió dollárt emésztettek fel!). Ráadásul ma még az online fizetés is nehézkes, az Internet pedig egyre zsúfoltabb, így lassabb, a játékos pedig a nehézségekért a fejlesztőcéget okolja. (Megszívlelendő szavak!)

Érdekes volt az a kerekasztal-beszélgetés is, mely a tudományos élet és a játéktervezés egymásra hatását mutatta be. Példának hozták fel a Sony Computer Entertainment Europe és az oxfordi egyetem együttműködését: az SCEE szponzorált néhány PhD programot olyan tárgyakban, mint az arcanimáció vagy az AI, így a Sony tisztes áron komoly kutatási eredményekhez jutott, a hallgatók pedig részt vehettek egy világcég munkájában. Hasonlóan sikeres az EA programja, mely helyi egyetemek segítségével szervezi meg munkatársai szakmai képzését.

Mint mindig, most is jelen voltak a nagy hardvercégek, mint az Intel, az ATI, az nVidia saját fejlesztőeszközeikkel és legújabb innovációikkal, de megjelent a Dolby is az új Pro Logic II Software Encoderrel, és egy bejelentéssel, mely szerint új játékfejlesztési programjuknak köszönhetően a PC-s játékok is hamarosan valósidejű Dolby 5.1 hangzással döbröghetnek. Természetesen a Microsoft is jelentős erőket vonultatott fel, többek között a High Level Shading Language (HLSL) bemutatásával, mely a remények szerint megkönnyíti majd a fejlesztők munkáját.

Maguk a fejlesztőcégek is tartottak bemutatókat, például az NDL az újgenerációs NetImmerse motorral – ennek elődje a Dark Age of Camelot és a Freedom Force mélyén dolgozott (illetve dolgozik ma is). Érdekes, hogy Sid Meier cége, a Firaxis toborzókörúton volt, ugyanis képzett programozókat és tervezőket keresnek cégük számára – ha valaki kedvet érezne, jelentkezhet a makegreatgames@firaxis.com e-mail címen... És persze voltak játékok is, például a Far Gate csapata, a Super X Studios itt mutatta be Wild Earth című munkáját, melyben egy természetmagazin fotósaként kell Afrikában állatokat lencsevégre kapnunk – a stuff rögtön begyűjtött pár díjat is, ahogy azt a kiemelt részben olvashatjátok.

Az idei GDC a résztvevők szerint ismét sikeres volt, de hogy mennyire, azt az elkövetkező évek fogják megmutatni – nemcsak az ipar, a szakma, de a játékosok számára is.

]{redenc

SABOTAGE

Fejlesztő: Insane Logics **Kiadó:** Még nincs **Megjelenés:** 2003

2092 – 50 éve atomhatalmak irányítják a várost. Államilag pénzelt génkísérletek... cél az emberi test tökéletesre update-elése. Csak a multinacionális vállalatok vezetői, és a tehetősebb emberek engedhetik meg a méregdrága beavatkozás megrendelését - hogy fejleszthessék magukat. Azzal, hogy implantátumokat ültettetnek be maguknak, egyre magasabb és tökéletesebb genetikai szintre léphetnek. A cél: az emberi faj tökéletes, szinte idillikus állapotba juttatása. Ehhez jó pár módosítást kell eszközölniük a sebészeknek, amit egy számmal is ellátnak: minél fejlettebb szinten áll egy egyed, annál nagyobb számot kap a neve mögé a rendszertől. És a rendszer szemében lévő 0-s típus a legmocskosabb. A színtiszta ember, módosítások nélkül – akiknek se pénzük, se kedvük megmódosítani saját mivoltukat. Na, ők lesznek a mi embereink, ugyanis főhősünk is ebből a kasztból fog kikerülni...

A nem éppen rózsás jövőképet elénk táró játéknak ez csupán a háttéréül szolgáló információmorzsa volt, a lényeg csak most következik! Főhősünk, Damon Lifeson – 00, egy 2089-ben elkövetett cyber-bűncselekmény miatt lett halálra ítélve, amit még a mai napig nem hajtottak végre rajta. Pont ezt használja ki egy, a kormánynak dolgozó ügynök, nevezetesen Zhijiang – 03, és felbérel minket egy szupertitkos feladatra. Büntetésünk elengedése végett nem kell mást csinálnunk, mint az egyik magánfejlesztésekbe fogó céget megszabotálnunk... A BioGeno-Tech-be való betöréshez minden szükséges kelléket megkapunk: bombák, elektromos kütyük, fegyverek – és már indulhat is a móka! Természetesen a történet során még lesz 1-2 dupla és svédcsavar, szuflé és swinger – csak hogy kellőképp magasan maradjon az adrenalinszintünk.

Minek nevezzelek?! 2001 novemberében köttetett az a megállapodás, mely értelmében az orosz illetőségű Avalon Style Entertainment Sabotage névre keresztelt FPS-ét a némethonban székelő CDV fogja prezentálni a nagyérdemű játékos társadalomnak. Igen ám, csakhogy Sabotage 1943 néven újabb versenyző lépett színre a Replay Studios jóvoltából, így a CDV illetékesei úgy látták jónak, hogy a békesség érdekében Sabotain: Fist of the Empire-re változtatják az addig Sabotage néven futó játékukat. Így mindenki boldog lehetett, hiszen nem kellett attól tartani, hogy a megjelenés után képzavarba kerül a kedves vásárló, és véletlenül rossz terméket szerez be – de aztán előbukkant a semmiből a kanadai Insane Logics csapata, és arcul vágva mindenkit bőszen hirdetik az eljövendő szabotázs hírét (meglepő módon) Sabotage-ra keresztelt játékukkal...

A december folyamán napvilágot látott alfa demóra vadkeselyűként csapott le szerkesztőségünk, és amint kitomboltuk magunkat a nagy év eleji hóáradatban, rögtön helyet is szorítottunk neki újságunk hasábján, hogy leteszteljük nektek – ezzel is elővezetve, hogy nagyjából mire kell majd számítani a végleges verzió megjelenésekor.

A háttér. Böngészgetve az Insane Logics weboldalát hamar megtudhattam, hogy a kis létszámú, és független fejlesztőcsapat saját motorját alkalmazta a játékhoz, melyet már jóval előtte elkezdtek fejleszteni, s úgymond később húzták rá a borításként szolgáló játékot. A Stealth Engine által fűtött tartalom igencsak tele lett aggatva mindenféle kényelmi szolgáltatással – bár ennek

előnyeit valószínűleg csak azok élvezhetik igazán, akik ennek segítségével szeretnének játékot készíteni – a DirectX 8-as támogatottságtól kezdve a különböző fények és fizikai paraméterek teljes lebontásán át a renderelés és átlátszódás minden problémájáig találhatunk megfelelő megoldást az engine-ben. Így hát mondanom sem kell, hogy milyen izgalmak között vetettem bele magam az installálás okozta izgalmakba.

Az előtér. Mivel mindig is én voltam az, aki bízva bízott az úgymond ismeretlenebb játékfejlesztő cégek teljesítményében, így a mostani esetben is felvillanyozódva nézegetettem a mellékelt kézikönyvet, a rengeteg fícsörrel – ilyen tárgyak, olyan megoldandó feladatok: komplexnek és élvezetesnek tűnt a leírás alapján. Mivel a kezelés is az alap metódusokon nyugszik, és azért mégsem kell benne mást csinálni, mint lövöldözni, jól elleszek én ezzel a programmal – gondoltam. Aztán ráböktem a mágikus Start Game menüpontra, és minden megváltozott…

A beállításokkal szerencsére egyáltalán nem kellett törődnöm, a program felismert minden vezérlőt és kártyát a gépből, úgyhogy az Options menü ki is merült egy hangerő-szabályozó potméterből – de hát ez, gondolom, még erősen a demó alfa verziójának volt betudható. A játék elindításakor két pályát is felajánl a gép – ezeket viszonylag hosszú ideig nyüstölhetjük – már ha lesz kitartásunk hozzá. A viszonylag hosszadalmas töltés után el is kezdhetjük csodálni a megjelenő alakokat és falrajzokat…

A főtér. Mint FPS játék, a szokásosnak mondható kezelőszervekkel irányíthatjuk, az egér + billentyűzet kombóval. Új szín a nap alatt, hogy egy úgynevezett CARIS rendszer van főhősünkre kötve, ami egy amolyan hekkelő-rendszer szinonimaszava. Ennek segítségével a pályákon elszórt terminálokba hatolhatunk be, s ezzel rákapcsolódhatunk az adott intézmény biztonsági rendszerére. Ez pedig határtalan módosítási lehetőségekre adhat okot, hiszen talán említenem sem kell, milyen kedvező lehet a pásztázó kamerák kikapcsolása, vagy az előttünk álló terep vizuális felderítése. Ezen pontok megtalálása nem lesz tehát nehéz, s mint ilyen, jóval összetettebbé válik általa a játékmenet.

A többi felszerelés már ismerős lehet a hasonló stílusú programokból: lőszerek, energiacsomagok, felszedhető tárgyak… Egyedül az jelenthet újítást, hogy amolyan kalandjátékos stílusban minden egyes tárgyat használni kell, tehát külön gomb dukál az ajtónyitáshoz, az energiák felvételéhez és bármilyen tárgy megvizsgálásához. Feladataink egyébként látszólag lesznek csak egyhangúak: a betörést az ellenséges rendszerbe, és az adatok módosítását rengeteg sokszínű mellékküldetés teszi izgalmassá – és a bejárható útvonal kacifántossága is csak fokozza a helyzetet.

És a zsákutca. Az eddigi gyakorlatnak megfelelően a végére maradt a feketeleves: elkezdtem játszani… Nos, először azt hittem, hogy valami biztonsági módban indulhatott el a játék, mert az elém táruló falak, illetve ellenfelek látványa közel sem nyűgözött le (sőt…), de aztán sajnos ismét tudomásul kellett vennem, hogy nem másról van szó, mint egy ifjú, és feltörekvő csapat erőtlen próbálkozásáról. Nem mondom, hogy egyszerű dolog játékot fejleszteni, de ezek az erőtlen próbálkozások az égvilágon nem fognak szórakoztatni senkit sem, maximum a fejlesztők baráti köreikben tudnak eldicsekedni azzal, hogy készítettek egy játéknak nevezhető programot… Az irányítás butaságaival már nem is borzolnám senki idegeit sem – ezt még ráfoghatjuk a játék erősen alfa jellegére. Mondjuk, a grafika is fejleszthető még, olyan 9-12 hónapos kemény munka árán még akár remek fényforrásokat és tökéletes AI-t is írhatnak hozzá, s akkor talán még kiadót is találhatnak hozzá… Addig azonban az így is kőkeményen túlzsúfolt piacon, egy Kreed, egy S.T.A.L.K.E.R. vagy egy Doom 3 küszöbén, csak sajnálkozni tudok, hogy nem más projectbe fektették az erőiket a tisztelt fejlesztő urak.

Rövid összegzésként beírtam az ellenőrzőjébe a játéknak: történet jó, elképzelés jó, megvalósítás és kivitelezés elégtelen. Pedig gépigényileg is egészen jónak tűnt az a PIII 500, de hát mint mondottam volt: kell még ezen mit dolgozni, hogy igazán nagyágyú legyen.

Bagó Péter

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PLANESHIFT

Fejlesztő: Molecular Blue **Kiadó:** Még nincs **Megjelenés:** 2003

***A universe is not enough* – áll a Planeshift honlapján. Egy univerzum miért nem elég? Ezen gondolkodtam, és a játék honlapját böngészve próbáltam rájönni, hogy vajon miért ezt a szlogent választották az olasz fiúk? Nem igazán jöttem rá. Pedig maga a Planeshift név is igen beszédes, szabadfordításban talán szintváltásnak, fennsíkváltásnak lehetne fordítani, ugyanakkor az angol szavak nagy számú magyar megfelelői miatt ebben nem vagyok teljesen biztos. Mindenesetre ha itt, a cikk elején nem is kaptok választ a kérdésre, akkor olvassatok tovább, hátha a végére fel tudom világosítani az elméteket! Amit biztosan tudok a játékról, hogy egy újabb MMORPG, melynek előzetesét szívesen írom, hiszen mindig újabb és újabb érdekességekkel találkozom az írás alatt.**

Azt hiszem, hogy illene a Planeshift világának leírásával kezdenem, hiszen ha a háttér ötletesen van felépítve, akkor könnyebben rá lehet hangolódni a játékra. Az utazás kezdete Yliakum, egy hatalmas föld alatti város, de kalandjaink során felfedésre vár a Bronzajtó mögötti terület, a Kőlabirintus, meglátogatható a Lemurok földje, Kadaikos, a legendás Pradesha, illetve a felvilágosult Ahrijani is. Yliakum civilizációinak eredete a ködbe vész, mindössze annyi tudható, hogy valaha hatalmas földrengés volt a felszínen, ami a mélybe űzte a fajokat, és arra kényszeríttette őket, hogy elfoglalják a barlangokat az ott lakó veszélyes lényektől.

Yliakum több szintre osztott, föld alatti városa igen színes népességnek ad otthont, emberek, elfek, törpök és néhány egyéb, egzotikus faj él a barlangjaiban. A város közepén, a mennyezetről lógó hatalmas kristály látja el fénnyel és energiával a lakókat, ezért is hívják az Azúr Nap városának. A város több száz méter mélységben terül el, hatalmas cseppkövekről visszatükröző fény adja a kilenc szint hangulatát. Ebben a városban csak két nép őshonos, egyik a Kran, másik pedig a Lemur, a többi a történelem előtt mágikus kapukon keresztül érkezett ide.

A város központját a Bronzajtó választja el a Kőlabirintustól. A Kőlabirintus egyrészt a város éléskamrája, barlangjaiban nemcsak vadászni lehet, de igen változatos a flórája is, másodsorban veszélyes kalandforrás. Fejvadászok szedik itt gyanútlan áldozataikat, viszont aki elég okos és erős az itteni élethez, az igen szép profitot is termelhet magának. Az első és második szinten gyakoriak a gőzforrások, melyek gőze folyamatosan rakódik a cseppkövekre. Sok hely van a szinteken, ahol a víz – tavakat alkotva – összegyűlik, ezek a helyek biztosítják Yliakum vízkészletét, ezért törvénybe van iktatva a tisztán tartásuk. A hetedik és a nyolcadik szinten a Nolthrirok élnek, az Elfek egyik népe, akik a moszatok elszaporodására felügyelnek már évszázadok óta.

A birodalom irányítására létrehozták minden szinten az Octarch-ot, egyfajta helyi tanácsot. A szintek tanácsainak gyűlése az Ochtarch-ok Köre, ahol a város életét szabályozó döntéseket hozzák. Minden Ochtarch irányítása alá tartozik 160 Vigesimi, akik egyfajta hivatalnokréteg, engedélyeket és információkat, alkalmanként küldetéseket kaphatunk tőlük.

Mindenképpen szólnom kell a Kristályról (más néven Azúr Nap), mely biztosítja a fényt Yliakum számára. A mennyezetről lógva szórja fényét, melyet a cseppkövek erősítenek fel és adják tovább a növények és az állatok számára, mintegy az élet fenntartásához szükséges energiát. A Kristály a hetedik szintig ad elegendő fényt, az alanti kettőben félhomály vagy sötétség lakozik. Mivel a föld alatt leledzünk, ezért az idő mérésére alternatív módszert találtak ki. Tudományos ismereteket felhasználva az

időt a tó szintje alapján határozzák meg, így a dagály és az apály mutatja meg, hogy éppen hány óra van. Természetesen éveket is kell jelölni valahogy (mert ugyebár órákban leírni évtizedeket nem kis feladat), ehhez a növényzet fejlődését vették alapul, melyet négy egyenlő szakaszra bontottak és, akárcsak a felszínen, évszakoknak nevezték el őket.

A szintek közötti utazásra három módszer ismeretes. Az elsőben a hosszú lépcsőket, teraszokat és létrákat lehet igénybe venni, melyek összekötik a szinteket. Persze ha nem akarunk lumbágót kapni a cipekedéstől, akkor a második, a kereskedelmi utas megoldást kell választanunk: selyemkötelek és csigák segítségével húzzák-eresztik a tárgyakat és embereket a szintek között. Ez persze nincs ingyen, de egy kis kényelem sok mindent megér. Létezik egy harmadik módszer is az utazásra, mégpedig az „elit út”: aki megteheti, az vehet magának Pterosaurust vagy Megarast, melyek repülve könynyűszerrel áthidalják a szintek közötti távolságot. Előző a repülő őslények jellegzetességeit viseli magán, szárnyfesztávja 3-6 méter, gyors, ám kisebb teherbírású, míg a Megaras egy szárnyas denevérhez hasonlatos, erősebb a Pterosaurusnál, ugyanakkor többe kerül a tartása is.

A karakteralkotáshoz 12 faj áll a játékosok rendelkezésére, melyek között érdekes, kevert lényeket is találunk. Jelenleg az emberek között a Xacha – erős alkatú, harcos nép – és az Ylians – kecses, magas alkatú varázstudók – a választhatók. Az Elfek közül a Nolthrir –elementalisták és vízvarázslatok specialistái – és a Dermorians – a város legjobb harcosai – választhatók, míg a Törpök közül a Stonebreaker Klán – mérnökök, bányászok, építők – és a Hammerwielder Klán – drágakövek és fémek megmunkálásában verhetetlenek – a játszhatók. Egyéb fajok közül a Lemurok – ember formájú, fehér bőrű, szép lények, akik fantasztikus művészek – és a Kranok, a hús helyett kő anyagúak az igazán különlegesek. Itt élnek még a Diabolik, a fejükön apró szarvat viselő, emberforma, olajbarna bőrű faj, akik csak mágikus fegyverekkel sebezhetők; az Enkidukaik, akik embernél kisebb, erős, harcos nép, vagy a Klyrosok, a humanoid, szárnyas lények, akik vadászok, utazók, esetleg kereskedők. Kevert fajként van jelen az Ynnwn, mely a Diaboli és az Elf faj keveréke.

A játékban paraszti sorból kell felküzdenünk magunkat a hősök sorába, a játékban lévő küldetések változatossága lassan híressé teheti karakterünket. A küldetések – akárcsak más, hasonló játékban – nem korlátozódnak a harcra; a politika, a kereskedelem és a nem játékos karakterekkel való találkozás mind fejlődést jelent.

Két érdekesség szúrt szemet a feature-ök olvasgatása közben: az egyik, hogy drag-and-drop alapú az inventory (na jó, lefordítom: a hátizsákból az egérkurzor segítségével lehet ki-és bepakolni), míg a másik az, hogy mindenki saját házat vagy várat építhet magának! Na, erre igazán kíváncsi lennék, ámbár úgy saccolom, hogy igen sok álmatlan éjszakát kellene eltöltenem a monitor előtt ahhoz, hogy saját tündérkastélyom lehessen.

A játékban egyrészt képzettség, másrészt iskolarendszer működik. A képzettségek csoportokra vannak osztva, így van fegyveres, páncélviselései, mágikus (arcane lore), tolvaj, fizikai (például „lovaglás”, úszás), ismereti (például a mágiaellenállás, alkímia) és harcművészeti képzettségek. Az iskolák között megtalálható az alkimista, a tanár, az állatidomár, a gyógyító, a herbalista, a művész, a zenész, a mérnök és még egy rakás, a honlapon csak megemlítés szintjén szereplő név.

A rendelkezésemre álló hely lassan betelik, ezért befejezem a cikket. Pedig írhatnék még az eposzokról, melyekből összesen öt darab van, és az Ylianok legendáiba enged betekintést nyerni, de terjedelme miatt nem fér el az újságban. (Viszont el lehet olvasni a játék honlapján!) Bizonyára a mágiarendszer leírását is hiányoljátok sokan, sajnos azonban erről csak annyi utalást találtam, hogy 10 út közül választhatunk majd.

Jó hír viszont, hogy a most kiadott és letölthető alfa verzió már játszható az Ylian fajjal, azonban neki 6 karakterosztályból lehet hivatást választani. További jó hír, hogy a tervek között szerepel az ingyenes szerverhasználat, így csak a játék CD-jét kell megvásárolni! Ja, és az utolsó örömhírem: a Planeshift megvásárolható lesz nemcsak Windows, de Linux és Macintosh platformra is!

Midas

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

BIG MUTHA TRUCKERS

Fejlesztő: Eutechnyx **Kiadó:** Empire Interactive **Megjelenés:** 2003 április

Ha esetleg azt hiszed, hogy az Amerikai Egyesült Államokban nincs más, mint a keleti part égbetörő felhőkarcolói, a nyugati parti metropoliszok luxusnegyedei, az északi iparvidék füstös nagyvárosai, Miami strandjai és San Francisco utcái, akkor bizony nagyot tévedsz. A két part között elterülő, helyenként lakatlannak tetsző „vidéki USA”, ez a 21. századi, torz vadnyugat a bizonyítéka, hogy a 300 milliós ország sokkal színesebb, mint amilyennek a kommersz TV-műsorok mutatják. A déli államok hamisítatlan „redneck” (kb. mucsai) hangulatát legjobban talán a Redneck Rampage nevű, jó pár éve megjelent FPS-remekmű (yiiiiiihaaaaa!!!) varázsolta elénk, így épp ideje volt már, hogy újabb említésre méltó alkotás jelenjen meg a témában.

Noha a díszletek hasonlóak, a stílus ezúttal egészen más: a pajszer és a shotgun helyett itt a főszereplők a *redneck* életérzést ugyanolyan hűen visszaadó, az államközi szuper-autópályákon megállíthatatlanul száguldó, 20 méteres kamion-szörnyetegek, illetve ezek nem kevésbé karakteres vezetői. Még konkrétabban a Big Mutha Truckers szállítmányozási társaság, Jacksonék családi vállalkozása. Mielőtt még bárki holmi hipófehér afroamerikai úriemberre (nőre?) asszociálna, gyorsan megejtem a bemutatást.

Jackson Mama: tisztességben (?) megőszült idős hölgy, kinek szépsége Jabbáéval vetekszik, sőt, kifejezett hasonlóság figyelhető meg a hírhedt Hutt és a meglehetősen durva modorú asszony között. Üzletét (ti. a szállítmányozásit) hosszú évtizedekig vezette, s mikor a vég közeledtét érezte, négy gyermekét kérette, s mondókáját így kezdte: „Hegyezzétek a fületeket, kölykök! Vén vagyok, mint az országút, ideje visszavonulnom. A céget az kapja meg közületek, aki 16 nap alatt a legnagyobb profitot termeli. Világos?”. „Mint a vakablak!” felelték erre a gyermekek, s be is pattantak kamionjaikba, hogy nekivágjanak a bő két hetes ámokfutásnak…

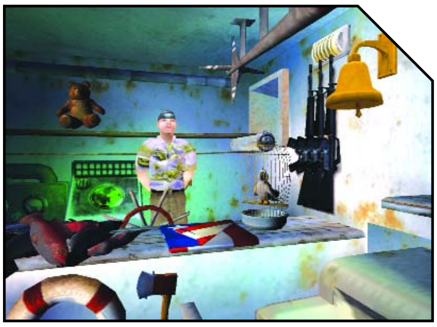
Earl Jackson: a vidéki sofőr mintapéldánya – lyukacsos, koszos trikó, kissé félrecsapott simléderes satyó, tekintélyes sörhas, soknapos borosta, olthatatlan alkoholszomj jellemzi. Járgánya se tegnap lett lemosva, a rozsdamarta kasztni láttán városi fajankóknak a „roncs” jelző jutna eszébe, de hozzáértő kezekben csodákra képes a megviselt masina!

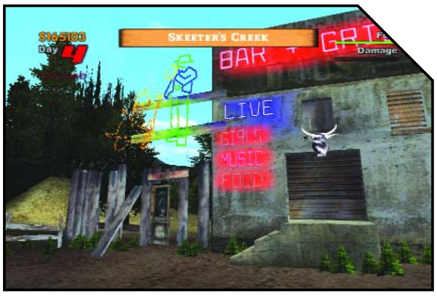
Bobbie Sue Jackson: a Mama kislánykája nagyon baba, ám a szőke fürtök, az angyalarc és a formás karosszéria mögött egy kemény, vagány nő rejtőzik. Kamionjának díszítése a Barbie-rózsaszín plüssmaci design jegyében fogant, kissé talán viccesnek hat, de akinek nevetni támad kedve, az bátran számoljon 2-3 fog elvesztésével (jó esetben…).

Rawkus Jackson: nem éppen naptól barnított bőre arra utal, hogy a Mama több férfit is elfogyasztott kalandos élete során (bár az adoptálás lehetősége sem kizárt). Igazi piperkőc ő, szegecsekkel gazdagon kivert, mű-cowboy öltözékben, a szebbik nem nagy tisztelője, valódi vidéki macsó. Mottója: „Vigyázat, lányok! Nekem 20 méteres van!”. Verdájának a szép, de kissé giccses vadnyugat-graffiti kölcsönöz egyedi külsőt.

Cletus Jackson: kivert metszőfogai, idióta vigyora és neandervölgyi tartása erős degeneráltságról tanúskodnak. Anyja iránt érzett feltétel nélküli szeretete, ügyefogyottsága miatt mégis sokak kedvencévé válhat. Kamionja meglepően pofás a festett lángnyelvekkel.

Miután a manapság szokatlanul hangulatos és rendezését, vágásait tekintve kifejezetten igényes,





mindamellett humoros pre-renderelt intróban megismerkedtünk a Jackson családdal, ideje hogy belevágjunk a lecsóba. Először is ki kell választanunk a négy testvér közül a nekünk tetszőt – tapasztalataim szerint ez valóban csupán a szimpátián múlik, döntésünk nem befolyásolja a játékmenetet, néhány személyre szabott poént leszámítva. Ezután a mamánk közli velünk a feladatot (minél több pénzt gyűjteni 16 nap alatt), majd néhány tanáccsal, némi pénzmaggal és egy rakomány sörrel utunkra bocsát minket. A bejárható terület meglehetősen nagy, egy egész kitalált megyét ölel fel öt várossal. Ez Hick State County, az USA minden bizonnyal legváltozatosabb éghajlatú vidéke: van itt tengerpart, sivatag, havas hegyvidék és lágy dombság. Ennek megfelelően a városok is egyedi, karakteres arculattal rendelkeznek: az elmaradhatatlan felhőkarcoló-dzsungel mellett megtalálható a Las Vegas-ra hajazó neonfényes szerencsejáték-központ, egy piszkos iparváros, illetve a csendes vidéki falu is a repertoárban. Bár a programban jelentős távolságok megtételére van lehetőségünk, mégis kissé zsúfoltnak, és talán túlságosan is forgalmasnak tetszik a vidék. Nincsenek „féltéglás szupersztrádák”, amelyek több 100 km hosszan nyílegyenesen szelik át a tájat, s olyan kihaltak, hogy a sofőr nyugodtan kikötheti a kormányt, rátehet egy fél téglát a gázra, és hátramehet szunyálni. Noha így a hangulatból elvész egy darabka, azért nem baj, hogy mindig történik valami, akár a kétszer négysávos autópályán, akár egy kis földúton haladunk.

A vezetés élménye egyébként meglehetősen szokatlan, hiszen a 60 láb hosszú gép a nyeklő-nyakló vontatmánnyal komoly kihívások elő állítja a legprofibb GTA3 spílereket is. Komoly előnye a méretes járgánynak, hogy a rivális kamionosokon kívül senki nem állhat az utunkba: a kisebb járműveket különösebb erőfeszítés nélkül toljuk le az útról, vagy törjük ripityára. Szerencsére az ütközések, roncsolódások kellően kidolgozott fizikai modellt kaptak, egyedül a motorosoknak sikerült néha sértetlenül átcsusszanniuk a trailer alatt (talán ez a kis bug a végleges változatban már nem lesz benne).

A játék történései 16 napot ölelnek fel, melyek elég behatárolt keretek közt zajlanak. Minden városban van egy parkolóhely, innen érhetők el a fő helyszínek. Ezek funkciójukat tekintve megegyeznek a különböző településeken, kinézetük azonban a helység stílusához igazodik. Így míg Salt Sea City kikötővárosában egy meglehetősen meleg vendégszeretetű férfiú (?) látja el a csaposi teendőket, addig Smokstack Heights gyármenzáján csinos szöszi kezeli a kasszát (benne egyébként Cletus a „Kedves Nővérkék” c. hard pornó főszereplőjét véli felfedezni, amiből egy nem kevéssé kínos, ám annál viccesebb párbeszéd kerekedik). Lássuk hát, hol töltjük időnket, ha épp nem az utakat rójuk:

Bar: az elmaradhatatlan kocsma, drink-bár, csehó vagy klub, kinek hogy tetszik. A pultos általában tippeket ad, hogy épp mit hova érdemes szállítani, illetve néha különleges megbízatásokat kaphatunk a közvetítésével. Ilyen például, mikor egy újságírón segíthetünk, aki későn eszmél rá, hogy cikke valótlan alapokon nyugszik. De semmi gáz, hisz ha kamionunkkal időben megsemmisítjük az összes újságosbódét, a lap nem kerül az utcára! (Hmm, mintha már láttam volna ilyet valahol... GTA3?) A csaposon kívül mindig tartózkodik egy jómódú vendég is az italmérésben, tőle pár napos kölcsönt vehetünk fel iszonyatos kamatra. Ha nem fizetünk időben, jönnek a kegyetlen pénzbehajtók... A jackpot masinát gondolom, nem kell magyarázni, szerencsésebb egyének fuvarozás helyett megpróbálhatnak a félkarún meggazdagodni.

Store: olcsón venni, drágán eladni, ennyi a lényeg. A könnyítés kedvéért kis zöld és piros nyilacskák jelzik a jó vételeket ill. magas profitot ígérő eladásokat. Pofonegyszerű az egész, egyetlen nehezítés, hogy bizonyos cikkek szállításához a szokványos trailer helyett tartály- vagy hűtőkocsit kell felszerelni.

Garage: megjavíthatjuk a sérüléseket, feltölthetjük a tankot, extra alkatrészekkel spécizhetjük a járgányt, trailert cserélhetünk vagy új logót festhetünk kamionunkra.

Miután mindent lerendeztünk, a „Sat Nav” nevű térképen kiválaszthatjuk a célállomást, és nekivághatunk az útnak. Néha versenyre hív ki minket egy rivális sofőr, ilyenkor plusz pénz üti a markunkat, ha mi érünk előbb célhoz. Sajnos vezetés közben hiányzik a GTA3-ból megszokott radar, csak az időnként felvillanó irányjelző nyilak alapján tájékozódhatunk, ami az akciódús részeknél elég zavaró. Akció pedig lesz bőven, vetélytársunk mellett számíthatunk a rendőrség vagy a motoros bandák részéről is zaklatásra. Utóbbiak nem átallnak felmászni a trailerre, és ha nyaktörő manőverekkel nem sikerül leráznunk a potyautast, szomorúan nyugtázhatjuk a teljes vontatmány elvesztését. Az üldözők lerázásáért, valamint a látványos ütközésekért pénzjutalomban részesülünk. Sajnos az utakról nem nagyon lehet letérni, ez főleg akkor illúzióromboló, mikor öt méterre az útpadkától egy láthatatlan falról pattanunk vissza... Sikeres célba érés esetén még egy kis ügyességi játék vár ránk: ha sikerül a parkolóba gyorsan, pontosan és a bójákat lehetőség szerint megkímélve, beállnunk, ismét csak bónusz stex üti a markunkat.

Ennyi lenne a Big Mutha Truckers egy napja. A feladatok meglehetősen egyszerűek, ami nem is baj. Kicsit rövid, ez már komolyabb gond, bár a négy szereplő miatt mindenképp újrajátszható. A játékmenet eléggé behatárolt, sok benne az ismétlődés, ami az unalom veszélyét hordozza magában. Erre gyógyír lehet a sok átvezető jelenet (bár egy idő után ezeket is inkább elnyomja az ember), az egyedi humor és báj, valamint a játék egyik legnagyobb erénye, a zenei körítés. A készítők nem szégyelltek lopni a nagyoktól, így a GTA3 mintájára itt is több (szám szerint öt) rádióállomás áll rendelkezésünkre több mint egy órányi hanganyaggal. Az elmaradhatatlan country mellett van horoszkópcsatorna, vidéki tuskó betelefonáló, dance-adó, és ismert számok is felcsendülnek, mint a Steppenwolf: Born to be wild, vagy a Deep Purple: Smoke on the water. A program grafikája többnyire megfelel a kor követelményeinek, bár nagyon zavaró az ajakszinkron hiánya, a szereplők csukott szájjal adják elő sokszor bőséges, és néha egész mókás mondandójukat.

Nekem a BMT igazán kellemes csalódást okozott, egy tucatjátékot vártam, és egy egész egyedi, helyenként kifejezetten profi megoldásokat felvonultató, hangulatos játékot kaptam.

Immortal

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

EMPIRE OF MAGIC

Fejlesztő: Mayhem Studios **Kiadó:** Mayhem Studios **Megjelenés:** 2003

Valamikor réges-régen az egész világ uralmát a Varázslat Birodalma szabályozta. A varázslatok útján a legerősebbek kezükben tartották és gyakorolták a hatalmat, ám egy napon az erejük legyengült. Megosztottság, fejetlenség, káosz és zűrzavar vette kezdetét a birodalomban, ahol varázslók, hősök, lovagok, élőholtak, csontvázak és még gonoszabb teremtmények élték életüket. A hatalomért dúló harcban mindig a varázslatok bevetése volt a legfőbb fegyver, ám egyre-másra nyugtalanító, megmagyarázhatatlan események ütötték fel fejüket a birodalom különféle helyein, ami senkinek sem ígért túl sok jót...

A fenti történet az Empire of Magic sztorijának rövid, de legalább érthető kivonata, amelyen hónapok hosszat biztos nem gondolkodtak, de ettől még épülhet rá izgalmas játék. Nehéz ebben a kategóriában labdába rúgni, hiszen telis-tele vagyunk jobbnál jobb és ismertebbnél ismertebb nevekkel, ugyanakkor a még meglehetősen fiatal Mayhem névre hallgató szlovák készítőcsapat ez idáig semmi említésre méltó projekttel nem büszkélkedhet. Ez a tény azonban éppen őket dicséri, hiszen bíztak magukban, és alkotásukkal olyan területre merészkednek, amelynek értékelése leginkább a játék hangulatán múlik.

A Varázslat Birodalmának történeti hátterét már ismerhetjük, s ebbe a birodalomba kalauzol el bennünket a játék. A hatalomért folyó harcok közepette nekünk, játékosoknak az lesz a feladatunk, hogy a déli országrészen megkezdjük felderítő munkánkat az egyik legfőbb varázsló és néhány hű társa irányításával. Természetesen ez a felderítő munka csakhamar harcokra vált át, hogy aztán a teljes történetet szép lassan megismerve játszhassuk végig a hagyományos jók-rosszak küzdelmet. A jók tábora igencsak vegyes, hiszen helyszínenként változik a velünk barátságban élő népek összetétele, nem is beszélve a velünk semlegesen viselkedőkről. Szerencsére a velünk semlegesen viselkedők is felveszik a harcot az életükre és létükre veszélyt, fenyegetést jelentő egységekkel, s ezáltal némileg megkönnyítik a mi feladatunkat is. A gonosz célja természetesen a jó és semleges oldalon állók teljes elpusztítása, és ennek érdekében számtalan, válogatottan bizarr kinézetű és félelmetes erősségű teremtmény kerül majd utunkba.

Remek kedvcsináló a játék elején végignézhető intro, amelynek minőségét és tartalmát illetően egyaránt nem lehet panaszunk. Kellemes csalódásunk pedig tovább folytatódik a főmenünél, hiszen annak kivitelezése is szépre sikeredett, és rendkívül könnyen eligazodhatunk benne. Igaz, ebben az is közrejátszik, hogy játéklehetőségünk erősen behatárolt: nincs semmilyen külön skirmish vagy többjátékos módra lehetőség, holott ezek a játékmódok jelentős értéktöbbletet jelenthettek volna. Az Empire of Magic mindössze a sztori végigjátszását teszi lehetővé, igaz, azt viszont 3 különböző nehézségi szinten. A főmenü egyszerűségére vonatkozó panaszok között említhető még meg, hogy nemcsak a játék felbontását és egyéb grafikai részleteket nem lehet beállítani, de szintén jó lett volna rálelni egy billentyű-kiosztásra is, hiszen ennél a műfajnál ez legtöbbször elengedhetetlen. Sajnos ez nem található sehol, ám a későbbiek során vigasztalt a tény, hogy nélküle is gyorsan megtanulható minden irányítással kapcsolatos lehetőség.

Történetünk egy távoli sivatagban kezdődik, ahol is Ishapur város felszabadítása után szép lassan a sivatagot is meg kell tisztítanunk a támadó teremtményektől. Két főhősünk – a már indulásnál is nagy tudással rendelkező varázsló, és Zeno, az ereje teljében lévő lovag – életére úgy kell vigyáznunk, mint szemünk fényére, különben küldetésünk csúfos véget ér. Az Empire of Magic történetét egyébként nem teljesen folyamatában, hanem fordulónként tudhatjuk meg, hiszen egy körökre osztott játékkal van dolgunk. Természetesen az egyes körök végének lezárását az options-ben egy mozdulattal kikapcsolhatjuk, de a lényeg ettől függetlenül változatlan: egyszer mi végezhetjük el egységeink mozgatását vagy egyéb parancsait, utána pedig a gép következik. Kicsit olyan érzés a játszma, mint a sakkban, s hasonlóan izgalmas taktikázás is folyhat a harcok kezdete előtt. Egy-egy egység ugyanis csak meghatározott cselekvésekre képes egy adott körben, s ha elfogynak akció pontjai, akkor már nem képes se további mozgásra, se támadásra vagy varázslásra. A harcok előtt tehát érdemes úgy taktikáznunk, hogy az új kör megkezdése előtt kerüljünk közel ellenfelünkhöz, hogy még sok energiánk maradjon utána a támadásra. A mozgásokkal való taktikázás még fontosabb olyan esetekben – például a varázslónál –, amikor valakinek végre kell hajtania valamilyen speciális tevékenységet egy adott helyen, de utána onnan célszerű még eltávolodnia egy picit. Szintén fontos megemlíteni a környezeti adottságok kihatását is, hiszen egyáltalán nem mindegy, honnan és milyen módon közeledünk az ellenfelekhez. A dombok, sziklák például teljes mértékben eltakarják egységeinket, s nem láthatják őket egészen addig, míg a sík terepre nem érnek. Minden emberünk különböző támadási és védekezési értékekkel, tulajdonságokkal rendelkezik, melyek fejleszthetőek csakúgy, mint tapasztalati pontjaik. Fontos megemlíteni, hogy a megszerezett magasabb szintjüket a karakterek magukkal viszik az újabb pályákra, azaz mindenképpen érdemes figyelni tulajdonságaikat.

A tulajdonságok, ügyességek, készségek fejlesztését ki kell gazdálkodnunk, azaz minden egyes fejlesztésünk aranyba kerül. Annak birtokában viszont fejlesztési lehetőségeink csaknem korlátlanok, hiszen rengeteg tulajdonságot vásárolhatunk. Érdemes is beruháznunk, mert ahogy haladunk előre a játékban, úgy kerülünk majd szembe egyre erősebb és nagyobb létszámú egységekkel. Az Empire of Magic legfőbb ismertető jegye egyébként is a változatosság, hiszen nem kevesebb, mint 80 különböző egység szerepel benne, amit kiegészítenek még a váratlanul fel-fel bukkanó – és ügyes stratégiánk esetén hozzánk csatlakozó – hősök. Ha találkozunk velük, érdemes végighallgatni őket, és segíteni nekik problémáik megoldásában, hiszen ennek fejében ők csatlakoznak hozzánk, felajánlva szolgálataikat. Mondanom sem kell, mekkora erősítést jelenthetnek kis csapatunknak, hiszen önmagukban használva őket is sokáig megállják a helyüket. A változatosság megállapítás érvényes a helyszínekre is, hiszen kellemes hangulatú mezők, rétek, kies sivatagok, zord hegységek és hófödte hegycsúcsok egyaránt utunkba esnek majd.

A játék hangulata kifejezetten jó. A kezdetekkor még féltem, hiszen a grafikai megvalósítástól többet is várhatnánk, s szintén nagy hibaként értékelem, hogy nem tudunk ráközelíteni a tájra, egységekre, mindössze egyetlen felbontás és nézőpont van. Egy picit furcsa, hogy a grafikai beállítások szinte teljes mértékben kimaradtak a játékból, s azokhoz hozzányúlni egyáltalán nem tudunk. Igaz, a mai átlagos szintet mindenképpen teljesíti az EoM, de vannak benne olyan részek, részletek, melyek alaposabb kidolgozását szívesen elviselnénk. Ennek ellenére könnyű hosszú időkre belbonyolódni a sztoriba, hiszen a kezelés kifejezetten könnyű, a legnagyobb gondot talán a több tucat különböző képesség beazonosítása és megtanulása jelentheti, melyekre a városokban tehetünk szert. Ha pedig valami olyasmire költjük el az amúgy is gyorsan fogyó aranyunkat, amelyet nem tudunk mindig, vagy nem igazán hatékonyan tudunk használni a későbbiek során, az komoly hátrányt jelenthet. A választásunkat segítheti az a kis leírás, amely minden képességről rendelkezésre áll, teendőnk mindössze annyi, hogy kiszűrjük belőlük a nekünk leginkább megfelelőt, amely valóban erősítést jelenthet, úgy a védelemben, mint a támadásban. A könnyű és egyszerű kezelhetőség mellett a nagyszerű zene és hangeffektek is sokat számítanak a jó hangulat eléréséhez, örvendetes, hogy még ezek alapos kivitelezésére is maradt a készítőknek energiájuk. Élvezetes játék lett tehát az Empire of Magic, mellyel kisebb hiányosságai ellenére hosszasan el lehet ütni az időt, ráadásul a benne szereplő számtalan karakter és varázslat tovább növeli a kalandok izgalmát.

Doki

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

VIVENDI TAVASZI BEMUTATÓ

Idén meglehetősen hosszúra nyúlt a tél, a hőmérők higanyszálai tartósan a mínusz tartományban mozogtak, pár nappal ezelőtt a medvék riadtan kocogtak vissza barlangjaikba, hogy pár hetes szunyókálással kihúzzák a tavasz első napjáig. Ettől függetlenül nem állt meg az élet, a tavasz első biztos jeleként a játékkiadó cégek megkezdték a mozgolódást, és sorra megtartják a hagyományos tavaszi bemutatóikat. A Vivendi február 25-én mutatta be a 2003-2004-es év játékait Berlinben, a DZ bank irodaépületében. Sajnos a Blizzard nem jött el, de rajtuk kívül a Vivendi összes fontos fejlesztője képviseltette magát. A Microids is jelen volt, reménykedtünk, hogy talán láthatjuk a Syberia 2-t, de sajnos csak a Syberia Playstation verzióját hozták magukkal. A konzolos játékok látszólag túlerőben voltak, minden terem dugig volt a különböző konzolokkal, míg a PC általában egymagában árválkodott. A minőség terén viszont nem volt okunk panaszra, a multiplatform játékoknál mindig a PC-s verzió vitte el a pálmát. Több helyen a konzolosok is a PC-s verziót próbálgatták emiatt, így be kellett vetni a magyar virtust, hogy a gép és a fejlesztők közelébe juthassunk. Szerencsére ez bevált, így végül minden játékot kipróbáltunk, és beszélgettünk a fejlesztőkkel is.

UNIVERSAL INTERACTIVE

A cég neve valószínűleg sokaknak ismerős, a Universal név garancia a filmek világában, a stúdió alkotásai régóta ostromolják a toplistákat. Megalapították a Universal Interactive Studio-t, így a sikeres filmek jogait birtokolva könnyen készíthetnek azokon alapuló játékokat. A Universal Interactive eddig inkább konzolos programjairól volt híres, jelenleg két PC-s játék fejlesztésén is dolgoznak. Nagyon szigorúak voltak a stúdió jelenlévő emberei, szinte egyáltalán nem lehetett fényképezni náluk.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Várható megjelenés: 2003. március 21.

A Jurassic Park 1993 nagy filmsikere volt, sokáig vezette a legjobb nyitóhétvége kategóriát. Két folytatása is elkészült (1997-ben a Jurassic Park: Az elveszett világ, 2001-ben a Jurassic Park III), és a dinoszauruszok reneszánszukat élik az óta is folyamatosan. A játékról a februári számunkban már írtunk, de azért emlékeztetőül álljon itt pár szó az Operation Genesis-ről. A Universal berkein belül egy ausztrál fejlesztőcsapat, a Blue Tongue dolgozik gőzerővel a játékon. Eddig nem fűződik a nevükhöz nagyobb játék, ez az első komolyabb munkájuk. Ebben a stratégiai programban megvalósíthatjuk Dr. John Hammond álmát: megtervezhetjük, megépíthetjük, és üzemeltethetjük a Jurassic Parkot. A játék jelmondata: álmodd meg, építsd fel, éld túl! Akik vérbő akcióra számítanak, valószínűleg csalódni fognak – itt inkább a fejlesztgetés és az építés kerül előtérbe. Több játékstílus közül is választhatunk, a legfontosabb a stratégiára van kihegyezve, de találunk egy amolyan levezető vonalat is, ahol kicsit akciódúsabb küldetésekbe bonyolódva (szám szerint 12) találkozhatunk a dinókkal, és esetenként össze is akasztjuk velük a bajszunkat. Többek között bajbajutott látogatókat kell kimentenünk, és elszabadult dinók őrjöngését kell megfékeznünk. A különböző játékmódokhoz különféle megjelenítést, kamerakezelést alakítottak ki. A stratégiai rész leginkább a Zoo Tycoon-ra emlékeztet, egészen könnyen játszható, és gyorsan bele lehet jönni. Találunk még egy dinó-enciklopédiát is további segítségként, hogy egy letűnt kor manapság nagyon divatos teremtményeit még jobban megismerhessük.

HULK

Várható megjelenés: 2003. június 13.

A képregényeken alapuló filmek újabb reneszánszukat élik, az X-Men sikere óta több képregényhős is megjelent a vásznon. Hulk nálunk kevésbé ismert; főhőse, Robert Bruce Banner egy tudós, aki gamma bomba kísérleteket folytatott, amíg az egyik kísérlet katasztrófába nem torkollott. A belső démonai, az elfojtott indulatai kerültek a felszínre a gamma sugárzás hatására, emiatt a tudós hatalmas zöld szörnyeteggé változik, amikor dühös lesz valami miatt. Hulk-ot 1962-ben találta ki Jack Kirby és Stan Lee, akik többek között a Pókember (Spiderman) és a Fenegyerek (Daredevil) karakterek megalkotójaként váltak híressé. A képregényből készült már több filmsorozat és animációs film is, de a mozifilm-változat még váratott magára. Idén nyáron a mozikban is megjelenik Hulk, rendezője Ang Lee, aki a Tigris és Sárkány című filmjével több Oscar-díjat is nyert. Ezzel egy időben a filmen alapuló játék is piacra kerül. Sokáig kétséges volt, de

a bemutatón bejelentették, Hulk megjelenik a kedvenc számítógépünkön is. Amíg a konzolos verziók már majdnem kész változatban lettek bemutatva, addig a PC-n egy nagyon korai pre-alfa verziót próbálhattunk ki. A Hulk egy külsőnézetes akciójáték, ami a filmen alapul, de a készítők meglehetősen nagy szabadságot kaptak a készítés során. Körülbelül harminc pályát tartalmaz majd, lesznek benne a filmtől eltérő karakterek és helyszínek is.

A feladatmegoldós és mászkálós részeket Bruce Banner bőrébe bújva járhatjuk végig, de ha valamilyen nézeteltérést kell megoldani, akkor Hulk hatalmas erejét és tombolását érdemes használni. Több mint harmincféle támadási mozdulat található a repertoárban, minden tárgyat felhasználhatunk az őrjöngés során. Táblákat, postaládákat, benzintartályokat kaphatunk fel, majd ezeket eldobva jelentős pusztítást végezhetünk. A játékot 18 hónapja fejlesztik, és a film megjelenésével egy időben kerül a boltok polcaira. Sajnos a PC-s verzió nagyon el volt maradva a konzolon futókhoz képest, az irányítást sem optimalizálták még, amikor egy gombot megnyomtam, körülbelül 5-10 másodperc múlva történt valami. De ha az X-Box verziót vesszük alapul, akkor egy nagyon szép akciójátékra számíthatunk a nyár elején.

BLACK LABEL GAMES

Meglehetősen fiatal stúdió, 2002 augusztusában alakult. Konzolos és PC-s játékok kiadásával is foglalkoznak. Konzolokon a nevükhöz fűződik a The Thing, az Enclave és a Mace Griffin Bounty Hunter. Az egyik legnagyobb lépésük az volt, hogy megszerezték a Gyűrűk Ura könyvek jogait, így azokon alapuló játékok garmadáját készíthetik. A Lord of the Rings: Fellowship of the Ring c. játékuk – ami a könyv első kötetén alapul – nem aratott túl nagy sikert, de további játékaikkal megpróbálják ezt elfeledtetni, és erre elég nagy esélyük van.

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Várható megjelenés: 2004. első negyedév

Marcus Lindblom producerrel beszéltünk a játék kapcsán, aki elmondta: nagy kihívást jelent nekik a játék elkészítése. A Gyűrűk Ura könyvek (és most már a filmek) hatalmas rajongótábort vonzottak az évek során, így meglehetősen magasra kellett tenniük a mércét. A játék valósidejű stratégia lesz, de tudják, hogy valószínűleg sokan játszanak majd olyanok is a programmal, akik nem profi stratégák, ezért egyszerű kezelhetőséget és játékmenetet fognak kialakítani, hogy senki ne zavarodjon össze a játék során. Jó és rossz oldalon is lehet játszani, meglehetősen nagy különbségek lesznek a két oldal küldetései között. Amíg a rossz oldal leginkább az „építs és pusztíts” elvet követi, addig a jó oldalon lesznek majd olyan küldetések, melyek a történetet viszik előre, tehát nem kell építkezni, nyersanyagot gyűjteni. Lesznek hősök a játékban mindkét oldalon, ahogy az manapság egy jó stratégiánál már elvárható. Az viszont újítás, hogy minden egység fejlődik a játék során, a legutolsó gyalogos is kap tapasztalati pontokat, és a fejlődés szemmel látható lesz, az egységek jobb fegyverzetet, páncélzatot kapnak, gyorsabbá és erősebbé válnak. Hatalmas pályákat és óriási csatákat ígérnek, a játék a könyv legvéresebb részeit próbálja meg visszaadni. Del Castillo is részt vesz a fejlesztésben, ő a Westwood-nál dolgozott, és az egyik fejlesztője volt a Command&Conquer játékoknak. A bemutatón egy nagyon korai pre-alfa verziót mutogattak a fejlesztők, a grafika körülbelül a Warcraft 3 szintjén mozgott.

SIERRA

A Sierra története egészen 1970-ig nyúl vissza, amikor Ken és Roberta Williams elkészítette a Mystery House című játékot. Azóta sok víz lefolyt a Dunán, és a cég által készített játékok és sikeres sorozatok elég terebélyes listát adnak. Csak néhány név ezek közül: King's Quest, Red Baron, Leisure Suit Larry, Hoyle, Space Quest, SWAT, Tribes, Gabriel Knight, Police Quest, Phantasmagoria, Nascar Racing. A Sierra most a Vivendi Universal részeként – független játékfejlesztők felkarolásával – konzolos és PC-s játékok kiadásával foglalkozik.

HOMEWORLD 2

Várható megjelenés: 2003. nyár

A Relic Entertainment gondozásában készülő Homeworld 2-t meglehetősen nagy érdeklődés övezte a bemutató során. Nem véletlen, hiszen az 1999-ben kiadott Homeworld kategóriájában úttörőnek számított, elsőként pompázott 3D-ben a valósidejű stratégiák közül, ezzel utat mutatva a többi fejlesztőnek. Az ekkor még kezdőnek számító fejlesztőcsapatot rögtön a legjobbakkal említették egy lapon. A sikert meglovagolva készítettek egy külde-

téslemezt Homeworld: Cataclysm címen, de az igazi folytatás még váratott magára. Az új epizód története 100 évvel a számkivetettek hazatérése után játszódik. Christopher Mahnken, a program egyik készítője elmondta, a Homeworld-ben haza kellett juttatni a Hilgaranokat, a második részben viszont sokkal nagyobb megpróbáltatások, kalandok várnak ránk. A háborúnak még mindig nincs vége, a legnagyobb fenyegetést egy újabb renegát harcos faj, a Vaygr jelenti. A csaták során meg kell védenünk a flottát és az anyabolygót, a küldetések során számtalan – az előző rész óta a levegőben lógó – kérdésre is választ kapunk. 15 küldetést tartalmaz majd a játék, a feladatok széles skáláját szeretnék a fejlesztők felvonultatni. Az előző részben nagyon hasonlóak voltak a harcoló felek űrhajói, most teljesen eltérő tulajdonságú és kinézetű űrhajókat felvonultató flotta áll majd szemben egymással. Az előző részekkel kapcsolatban felmerült problémákat megpróbálták orvosolni, egyszerűbb, a legapróbb részletekig konfigurálható kezelőfelületet, és magával ragadó, pörgős játékmenetet varázsoltak a programba. Nem feltétlenül az nyer, akinek nagyobb a flottája, illetve több űrhajóval támad. A taktika sokkal nagyobb szerepet játszik, a jó stratégák sokkal kedvezőbb helyzetbe juthatnak egy-egy jól kidolgozott manőverrel. A hajók különböző részeit külön be lehet célozni, tehát támadhatjuk direkt akár az ellenfél hajtóművét is. Kis flottával is okozhatunk meglepetést az ellenfélnek, az anyahajón a gyártásért felelős alrendszereket is lehet külön támadni, így fennakadást okozva az egységek utánpótlásában. Most már nem kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy a rosszul megválasztott egységek miatt patthelyzet alakul ki egy ütközet során, ugyanis ha megszorulunk, kapunk erősítést és egyéb segítségeket. A játék grafikájáért felelős motort az alapoktól újraírták, hogy hasonló, de részletesebb, gyorsabb legyen a megjelenítés.

THE HOBBIT

Várható megjelenés: 2003. harmadik negyedév

A játék nagy meglepetésre az eddigi híresztelések ellenére PC-re is elkészül, bár a kiállításon csak a konzolos verziókat lehetett kipróbálni. A J.R.R Tolkien által írt The Hobbit – nálunk A babó – c. könyv a Gyűrűk Ura előzményeit tartalmazza, egész pontosan Zsákos Bilbó (Bilbo Baggins) kalandjait.

A Know Wonder fejlesztőcsapat egy ugrálós, feladatmegoldós játékot készített, ami talán a gyerekek körében lehet sikeres. Az amúgy teljesen konzolos stílusú játék kidolgozatlan grafikája és gyermeteg játékmenete is ezt támasztja alá.

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Várható megjelenés: Még nem tudni

A Half-Life 1999 egyik legnagyobb sikere volt, az FPS játékok új korszakát nyitotta meg. A Quake és Unreal klónok között végre megjelent egy eredeti játék, kidolgozott grafikájával, megkapó történetével mindenkit megfogott. Gordon Freeman bőrébe bújva megtapasztalhattuk, milyen árat kell fizetnünk, ha ajtót nyitunk egy másik dimenzióba. A Counter Strike (a Half-Life egyik modifikációja) első bétája 1999. június 6-án jelent meg, az 1.0-ás verzióját külön, dobozos formában is kiadták, azóta folyamatos frissítések, hibajavítások jelennek meg mind a végleges, mind a szabadon letölthető verziókhoz. A Counter Strike egy csapat- és feladatorientált FPS, olyan ellenfelek mellett lett a legsikeresebb multiplayer játék, mint a Quake 3 Arena és az

Unreal Tournament. A játékban általában két csapat küzd egymás ellen, a kommandósok és a terroristák. Mindkét oldal más fegyvereket, eszközöket használ, más képességekkel rendelkezik. A CS hatalmas közösséget, és rajongói tábort vonzott az évek során, népszerűsége mind a mai napig töretlen. A Condition Zero a CS single player változata. A Gearbox Software dolgozott a programon 2001. májusától 2002. júliusáig, de a munkát ekkor a Ritual Enterteinment vette át. Nagy valószínűséggel a Valve nem volt elégedett a Gearbox munkájával, túlságosan a többjátékos módra építették a játékot. Az alapoktól újraírták az egész programot, a késések is ide vezethetők vissza. A program a Half-Life továbbfejlesztett grafikai motorját használja, új effekteket, füstöt, ködöt, fényeket varázsoltak bele a készítők. A modellek isráncfelvarráson estek át, két és félszer annyi poligonból állnak, mint a régi modellek. A játék négy különböző módot tartalmaz, az első egy elbeszélő mód, mely az egyszemélyes küldetéseket tartalmazza. 20 küldetést kell végigjátszanunk, melyek egyenként 4-5 pályát tartalmaznak. A második a szokásos multiplayer mód új pályákkal, új fegyverekkel. A harmadik a „Skirmish” mód, itt a számítógép elleni játékot lehet beállítani, ahol játszhatunk akár egyedül a gép ellen, de társainkkal csapatot alakítva a gép csapata ellen is. Negyedik a „Challenge” mód, ahol bizonyos tárgyat kell megszerezni, vagy valamilyen elvárásnak kell megfelelni. (pl. meghatározott találati pontosság alá nem mehetünk.) Új modelleket, fegyvereket és egyéb szerkentyűket ígérnek a fejlesztők. Erik Johnson, a Valve program managere megmutatta nekünk az új eszközöket, amiket a játékban használhatunk. Rádión tarthatjuk a kapcsolatot a társainkkal, és a fényképezőgéppel készített képeket továbbíthatjuk a főhadiszállásra, ahol a kapott információkat kielemezve hatékonyabban tudják segíteni a csapatot a küldetés sikeres lebonyolításában. Pajzsot is használhatunk, hogy magunkat és a csapat többi tagját megvédjük az esetleges golyózáporok ellen. Egy hátránya van viszont, két kézzel kell tartani, így más fegyvert nem tudunk használni mellette. A legjobban a fémbőrönd tetszett, amit túszejtés esetén a tárgyalások során használhatunk fel, elhitetve a túszejtőkkel, hogy pénzt viszünk nekik. Ezeket a kütyüket csak az egyjátékos módban lehet használni. Elmondta, hogy nem lesznek átvezető animációk a játékban, ez egyszerűen nem illik a Counter Strike-hoz. A mesterséges intelligencia kidolgozása a fejlesztők egyik legfontosabb feladata volt, a Half-Life amúgy sem rossz megoldásait fejlesztették tovább. A játék piacra dobásával egy időben egy patch kiadását tervezik a Counter Strike-hoz, hogy azt kompatíbilissé tegye a Condition Zero-val.

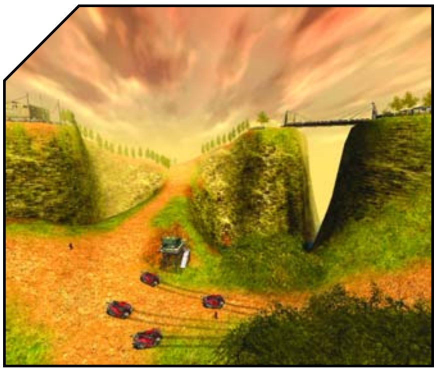
NDA PRODUCTIONS

A Vivendi nemzetközi részlegeként az NDA leginkább az európai és ázsiai piac kiszolgálását célozza, a bemutatóra két PC-s játékot is hoztak magukkal.

JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH

Várható megjelenés: 2003. szeptember

Az angol fejlesztőcsapat, a Rebellion első játéka az Alien Vs. Predator volt, amivel bebizonyították, értik a dolgukat – mind a játék grafikája, mind a hangulata elképesztően megragadta a játékosokat. Gyakorlatilag többen féltek egyedül játszani vele (főleg sötétben), annyira ijesztő volt. Az új játékuk főhőse, Judge Dredd Hulk-hoz hasonlóan egy jelentős múltra visszatekintő képregényhős, először



1977 márciusában jelent meg, megalkotói John Wagner és Carlos Ezquerra voltak. A Daily Star napilap hasábjain kezdte meg pályafutását, majd nemsokára önálló lapként jelent meg. Az alaptörténet szerint Joe Dredd-et és Rico Dredd-et egy Fargo nevű bíró véréből klónozták 2066-ban. Mindketten a jogi akadémiára jelentkeztek, és hamarosan Mega-City One történetének leghíresebb kadétjai lettek. Joe a versengésben mindig elmaradt Rico mögött, de 2079-ben, miután sikeresen elvégezték az iskolát, egy nap rájött, hogy Rico mindenféle illegális dologban vesz részt. Ekkor kénytelen volt testvérét letartóztatni, akit ezután a Titánra küldtek. Ekkor érezték meg a benne rejlő lehetőségeket az Igazságügyi Minisztérium emberei, és segítségükkel, illetve Murphy bíró – aki apja helyett apja volt – támogatásával a város legkeményebb bírájává vált. Több játék készült belőle, és 1995-ben Judge Dredd film készült Sylvester Stallone főszereplésével. Ed Woolf, a játék producere elmondta, hogy a játék készítésénél rengeteg segítséget kaptak a film készítőitől, bár maga a program nem a filmen alapul. A játékhoz teljesen új történetet írtak, és csak akkor kezdték meg a fejlesztést, amikor ezt a történetet John Wagner elfogadta. Ebben az FPS kategóriájú játékban tehát Judge Dredd bőrébe kell bújnunk, akinek a letartóztatáson kívül jogában áll a helyszínen bíróként büntetést is kiszabni, akár halálbüntetést is... Ehhez segítségül 10 különböző fegyvert használhat, köztük van a híres Law Giver, Law Rod és a Judge Pump is. Ha ez még nem lenne elég, hatféle speciális lőszer is a rendelkezésünkre áll. Nekünk kell dönteni, hogy letartóztatjuk-e a bűnözőket, vagy esetleg más büntetést szabunk ki, de nagy tömegben érdemes elkerülni a lövöldözést, ugyanis bizonyos számú civil likvidálása után egy bírót küldenek ránk, akinek a feladata az, hogy állítson meg minket bármi áron. Főleg a Ricochet lőszerrel kell vigyázni, ami egy speciális sörétes lőszer, a falon vagy egyéb tereptárgyakon gellert kapva pattog egy ideig. A játék kidolgozottságára jellemző, hogy akár ki is tudjuk lőni a rosszfiúk kezéből a fegyvert, ha elég ügyesek vagyunk. A grafikáért a Rebellion saját fejlesztésű, Azura elnevezésű motorja a felelős, amit még a későbbi fejlesztéseik során is fel fognak használni. Azt akarták, hogy a képregényeknek ne csak a hangulatát, hanem a kinézetét is sikerüljön visszaadni – a rengeteg fény- és árnyékeffekttel próbálják ezt a hatást elérni. A játékban az ellenfelünk Judge Death, a sötét bíró, aki nem tudott helyesen lavírozni ebben a furcsa jogrendszerben, és a bírói túlkapások után maga is bűnözővé vált. A bemutatón négy hálózatba kötött gépen próbálhattuk ki a játék többjátékos módját. A grafika sajnos alacsonyabb felbontáson futott, de Ed Woolf a saját gépén megmutatta, hogy mire is képes az Azura motor, és azt kell, hogy mondjam, az eredmény elég impresszív volt. Teljesen új többjátékos módokat találtak ki a játékhoz, például a Block módot, Mega-City One ugyanis blokkokból áll, és ebben a módban az egyik blokkban tartózkodó játékosok feladata egy másik blokk elfoglalása. Többjátékos módban egyszerre 12 játékos zúzhat Mega-City One utcáin.

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Várható megjelenés: 2003. negyedik negyedév

A bemutató egyik nagy meglepetése volt a Ground Control 2. A svéd Massive Entertainment 2000 júniusában mutatta be a játék első részét, egy valósidejű stratégiát, ami tartalmazott két nagyon részletesen kidolgozott egyjátékos kampányt is, de erőteljesen a többjátékos módokra hegyezték ki. A történet 2419-ben játszódott, a földön épp lezajlott a harmadik világháború. Sokan távoli kolóniákra költöztek annak reményében, hogy soha nem kell visszatérni a földre, ahol a nukleáris háború utóhatásai még mindig rengeteg áldozatot szednek. A két politikai, üzleti és vallási nagyhatalom, a Crayven Corporation és az Order of the Dawn között – akik az ismert univerzum összes bolygóján osztoznak – újra kitör a háború, mindez egy távoli kis világ, a Krig7B miatt. Ugyanis az Order talált ott valamit, de egyelőre senki nem tudja, hogy mi lehet az... A játék egyik érdekessége az volt, hogy a küldetés előtt az összes egység fegyverzetét ki lehetett választani, a tankoktól kezdve a legutolsó gyalogosig. A küldetés elkezdése után viszont már nem volt lehetőség újabb egységek építésére, kiképzésére. A játéknak nagyon szép, részletes 3D

grafikája volt, a stratégiákban kevésbé jártasak kicsit túl nehéznek találták. Kiadtak egy küldetéslemezt is, Ground Control: Dark Conspiracy címen, ez az eredeti történet egyenes folytatása volt néhány új pályával és új egységgel, de az alapvető koncepció megmaradt. Az eredeti játék és a küldetéslemez is rendkívül nagy sikereket ért el, várható volt, hogy folytatás is készül hamarosan. A bemutatóval egy időben jelentették be a Ground Control 2: Operation Exodust, aminek története 2741-ben játszódik, nagyjából háromszáz évvel az eredeti játék eseményei után. A háború újra fellángol, most a demokratikus Northern Star Alliance (NSA) és a Terran Empire között. A hidegháború után megkezdődik a brutális és véres csaták sorozata, miután az Empire megpróbálja elfoglalni az utolsó NSA által uralt bolygót, a Morningstar Prime-ot. Jacob Angelus kapitány személyében az NSA oldalán lépünk be a harcba. Carl Wilhelm Fransson, a játék egyik fejlesztője a következőket mondta el a programmal kapcsolatban: 2 kampányt játszhatunk végig, mindkettőben teljesen különböző egységekkel. Az előző részhez képest fontos újítás, hogy most már a küldetés megkezdése után is lesz lehetőségünk egységeket vásárolni, pénzt a területek, bázisok elfoglalásáért kaphatunk. Lehet menteni játék közben is, ezt sokan hiányolták az első részből, végül beadták a derekukat. El lehet foglalni a különböző épületeket, ott elhelyezhetünk gyalogos egységet, aki ezután védi azt. Lesznek hajók és repülő egységek is, hogy el tudjunk jutni bárhova a csata során, akár egy távoli szigetre is. Rengeteg apró jóságot is beépítettek a programba, például nem mindegy, hogy egy járművet melyik irányból támadunk, más a sebzés mértéke, ha oldalról, vagy ha hátulról próbáljuk meg elpusztítani. A grafikáról csak szuperlatívuszokban beszélhetünk. Elképesztően részletes, gyönyörű 3D grafika jellemzi a játékot, bármilyen szögből, hihetetlen nagyítást használva vizsgálhatjuk az egységeket és a történéseket. Az egységek olyan részletesen ki vannak dolgozva, hogy sok FPS megirigyelhetné. Ha egy gyalogos védi az elfoglalt épületet, ránagyíthatunk, mintha az épület mellett állnánk, és még az ablak mögött álló harcos arcát is láthatjuk. Egy tank támadása közben megfigyelhetjük, ahogy a tank lövésztornyában tartózkodó ember behúzza a fejét. Elképesztő grafikai megvalósítás, kidolgozott történet és rengeteg különböző többjátékos mód jellemzi tehát a programot, már most egyértelmű, hogy kötelező darab lesz.

PPGI

A PPGI a Vivendi Universal stratégiai partnere, több neves fejlesztőcsapattal kötöttek szerződést. Ezek között olyan neveket találunk, mint a Majesco, a Crave Entertainment, az Interplay, a Mythic Entertainment és a Simon&Schuster.

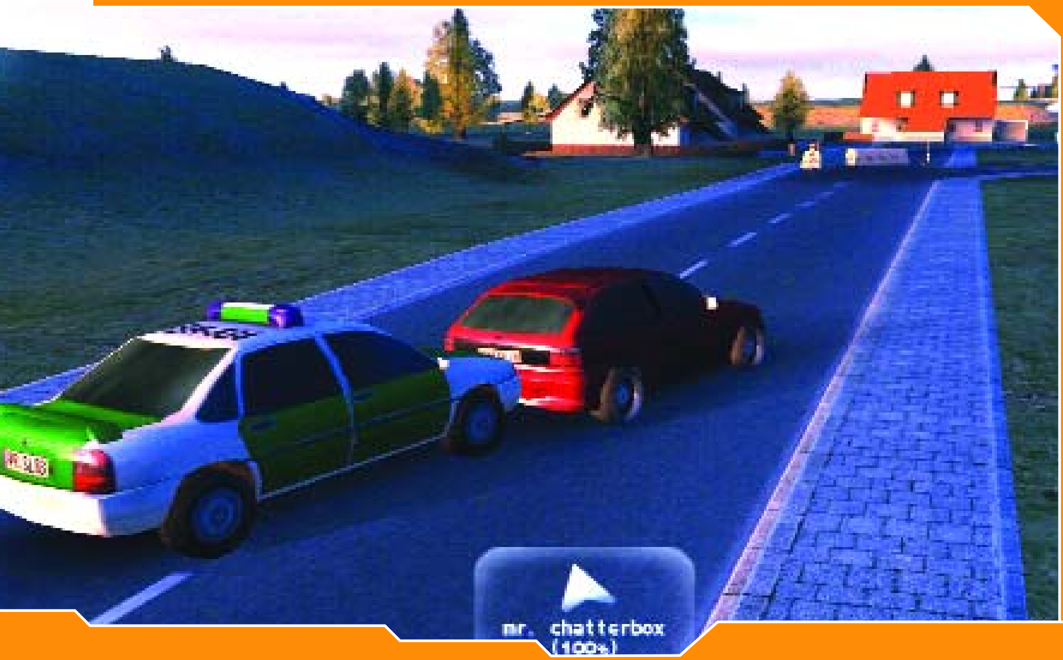
BLOODRAYNE

Várható megjelenés: 2003. április 18.

A játék a két világháború közti időszakban játszódik, főhőse, BloodRayne ügynök egy fél-vámpír szuperbombázó, aki a legkritikusabb – sokszor vérfürdővel végződő – küldetések specialistája. A történet egy okkult ősi relikvia körül bonyolódik, amit a nácik akarnak felhasználni sötét céljaik eléréséhez. A készítők a Tomb Raider sorozat rajongói, de úgy gondolták, hogy sokkal izgalmasabbá lehetne tenni a programot néhány új ötlet beépítésével. Végül elkezdték fejleszteni egy a Tomb Raider-hez hasonló játékmenetű programot, de a neves elöd hibáinak kiküszöbölésével. Kitalálták BloodRayne figuráját, aki szerintük sokkal szexisebb, mert tele van élettel, és nagyon dögösen mutat a bőrszerelésében. Ráadásul a főhős két énje folyamatosan küzd egymás ellen, ez újabb csavart ad a történetnek. A játékos a történet előrehaladtával újabb képességek, akrobatikus mozgások, fegyverek birtokába jut, ez is azt a célt szolgálja, hogy a játékos figyelme lankadatlan maradjon. Ebben a játékban is lesznek feladatmegoldások, de inkább az akcióra, és főleg a vérengzésre hegyezték ki. BloodRayne ügynököt vámpír mivolta miatt folyamatosan vérrel kell táplálnunk. A BloodRayne PC-s verziója magasan verte a konzolos változatokat, és pár percnyi játék után egyértelművé vált, hogy a publikus demó óta rengeteget dolgoztak a programon. Egy 'majdnem kész' verziót próbálhattam ki, a grafika sokkal szebb és gyorsabb lett.

Uniq

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo



Pár évvel ezelőtt Robert Clemens és Jan Bodenstein, két német programozó megalapította a Moon Byte stúdiót, hogy végre legnagyobb szenvedélyüknek, a játékfejlesztésnek hódolhassanak. Egy nonprofit játék fejlesztésébe kezdtek, de ahogy csiszolgatták a programot, az egyre ígéretesebbé vált. Amikor úgy érezték, hogy a programjuk megállná a helyét a hasonló kategóriájú játékok között, elhatározták, hogy kiadják. Játékuk, a Crashday egy autós-kaszkadőrös versenyprogram, a Stunts, a Carmageddon és a Desctruction Derby legjobb hagyományait folytatva. A nemrég kiadott videók alapján elmondhatjuk, eddig nagyon jó munkát végeztek. Kérdéseinkre Robert Clemens válaszolt.

– Hol található a Moon Byte fejlesztő stúdió?
– Németország középső részén, egy Blankenburg nevű kisvárosban.

– Mondanál pár szót a csapat kialakulásáról, történetéről?
– Sok-sok évvel ezelőtt azt találtuk ki, hogy fejlesztünk egy játékot, amit ingyen terjesztünk majd, hogy mindenkihez eljuthasson. A Stunts-ot és a Carmageddon-t akartuk ötvözni, hogy egy azokhoz hasonló, kaszkadőr- és akcióelemekkel tűzdelt játékot készítsünk, természetesen számos újítással. Eleinte nonprofit programnak készült, később döntöttünk úgy, hogy rendesen forgalmazni fogjuk.

– Miért pont autós játékot kezdtetek el fejleszteni?
– Rengeteg ötletünk volt, de arra gondoltunk, olyan stílust választunk, amivel mi is szeretünk játszani, illetve olyan játékot, amiből mostanában kevés hasonló készült. Igazán jó kaszkadőrös-autós játék talán a Stunts óta nem készült, szóval szerintünk erősen hiánypótló játék készül a kezeink között.

– Hány fejlesztő dolgozik a csapatban?
– A Moon Byte egyelőre még mindig a két alapító tagból áll, de néhány részfeladat esetében külsős fejlesztőket, művészeket is felkérünk. A játék teljesen a mi fejlesztésünk, szeretnénk megőrizni a lehető legnagyobb függetlenséget és alkotói szabadságot.

– Hogy áll a Crashday fejlesztése?
– A játék 65%-ban kész van. A grafikus motor és a pályák nagy része már megvan, néhány apróság még hiányzik, illetve a meglévő dolgokat csiszolgatjuk.

– Körülbelül mikorra várható a játék megjelenése?
– Talán 2003 harmadik, legrosszabb esetben negyedik negyedévében.

– Mi a játékos feladata a Crashday-ben?
– A fő játékmódban öt ellenféllel kell összemérjük a tudásunkat utcai versenyeken és bajnokságokon. Ezen kívül még több játékmódból választhatunk, az egyikben az ellenfelek járművét kell ripityára törni, egy másikban meghatározott idő alatt a legtöbb és leglátványosabb kaszkadőrmutatványokat kell bemutatni.

– Van valamilyen karrier-, vagy kampánymód a játékban? Esetleg lesz valamilyen története?
– A játéknak alapjában véve nincs története, avagy történetmesélős módja. Karriermód természetesen lesz, vásárolhatunk új autót, fejleszthetjük, tuningolhatjuk a meglévőt. Ráadásul a versenyek folyamatosan nehezednek a játék során, hiszen az ellenfeleink is vásárolnak új autókat. Vannak speciális dolgok is, például találkozhatunk egy megkattant videotéka-tulajdonossal is, aki rögzíti a versenyeket videóra, és ha engedélyezzük neki, akkor megfelelő ellenszolgáltatások fejében azokat árusítja is.

– Mik lehetnek azok az ellenszolgáltatások?
– Például lehet pénz vagy lopott autókból alkatrész, esetleg fegyverzet, vagy a tuningoláshoz szükséges eszközök, alkatrészek.

– Milyen új dolgokat fejlesztettetek a játékhoz, ami a hasonló kategóriájú játékokban nem volt még?
– Az egyik legnagyobb büszkeségünk a nagyon rugalmas és rendkívül felhasználóbarát pályaszerkesztő. Talán a Stunts-ban volt utoljára ehhez hasonló, azóta egy játékban sem láttam ilyet. A játékosok nagyon egyszerűen készíthetnek saját pályákat ennek segítségével, és ezeket könnyen megoszthatják másokkal. A visszajátszásokkal is ez a helyzet, elmenthetjük és elküldhetjük a barátainknak.

– A bemutatott videó alapján úgy tűnik, hogy az eddigi legkomplexebb, legimpresszívebb törésmodellt alkottátok meg, amit eddig láttunk. Mi a titka?
– Jelenleg valósidejű vertex deformációt használunk, illetve egy eljárást, ami a megfelelő alkatrészhez tartozó törés textúrákat jeleníti meg automatikusan. Ez a látható töréseket jelenti, ami nem egyenlő a fizikai modellel. A törésmodell folyamatosan fejlesztés alatt áll, mert a tesztek során előjöttek bizonyos problémák. A versenyek elég hosz-

szak is lehetnek, és közben nincs lehetőségünk a hibákat kijavítani, ezért a fizikai törésmodellel csínján kell bánnunk, hogy ne legyen a játék lehetetlenül nehéz. Jelenleg pár apró finomságot próbálunk a játékba illeszteni, mint például a letörhető szárnyak, kerekek és rendszámtáblák fejlesztése folyik.

– A játék grafikus motorja, a PropsFXEngine elképesztően gyönyörű grafikát produkál. Tervezitek, hogy a játék kiadása után esetleg licencelitek?
– Nem, a PropsFXEngine direkt a Crashday-hez készült, nem igazán flexibilis, nem valószínű, hogy jól működne más játékok esetében. Az viszont elképzelhető, hogy valamelyik következő játékunkban még felhasználjuk egy módosított változatát.

– Milyen típusú autók lesznek a játékban? Milyen fegyvereket használhatunk?
– Főleg sportautók lesznek (azok a legalkalmasabbak a versenyzéshez és a kaszkadőrmutatványokhoz), de a hatékony rongáláshoz elengedhetetlen Jeepeket és teherautókat is vezethetünk majd. Sokféle fegyvert – különböző rakétákat, gépfegyvereket – használhatunk, hogy pontosan milyenek, még nem dőltek el. De ez csak lehetőségként szerepel majd, akik nem szeretnek fegyvereket használni, csak a száguldás, vagy a kaszkadőrmutatványok élvezete miatt játsszák a játékot, azok legfeljebb nem élnek majd a lehetőséggel. A fegyvereket a karrier módban vásárolhatjuk meg, és ha a különböző versenyek során az ellenfelet el akarjuk távolítani a pályáról, mindenképpen nagyon hasznosnak találjuk majd őket.

– Hány pálya lesz a játékban? Hogyan állnak ezek össze?
– A 24 pályát tervezünk a karriermódhoz és 8 pályát a többjátékos módokhoz. Alapjában véve azt szeretnénk, hogy a játékosok minél több saját pályát tervezzenek, ehhez megkapnak minden segítséget. Még további pályákat is tervezünk a különböző speciális módokhoz, mint például lesznek kaszkadőrpályák a látványos mutatványokhoz. Lesznek kisebb arénák is, ahol a Destruction Derby-hez hasonlóan zúzhatjuk apró darabokra a kocsikat.

– Mekkora lesz egy tipikus méretű pálya?
– Egy térkép maximum 2000 db 20x20 méteres négyzetből állhat. Szóval egy tipikus méretű versenypálya 800x800 méteres alapterületen fekszik. Természetesen tervezhetünk akár 80x10000 méteres alapterületűt is, ha úgy tartja kedvünk.

– Mennyire lesz nehéz a pályaszerkesztő használata mondjuk egy kezdő szintű próbálkozónak?
– A pályaszerkesztő használata roppant egyszerű lesz, ha két szóval kellene jellemeznem, azt mondanám, hogy logikus és praktikus. Olyan lesz, mint mondjuk várost építeni a SimCity-ben. Néhány perc alatt el lehet sajátítani az alapokat, ezután már könnyen el lehet készíteni egy egyszerűbb pályát. Ezután jönnek a haladó dolgok, mint például a szabadon változtatható felszín részletes kidolgozása vagy a mozgatható objektumok elhelyezése, de ez sem jelenthet gondot senkinek. Ahogy már említettem, nagyon hasonló lesz a Stunts pályaszerkesztőjéhez, tehát aki azt szerette, ezt is kedvelni fogja.

– Terveztek autószerkesztőt, amivel új jármű modelleket, vagy legalább új kasztnikat készíthetünk?
– A játékban nem csak a meglévő autókat, modelleket módosíthatjuk, hanem teljesen új járműveket is tervezhetünk. Nem írunk külön autószerkesztő modult, egy átlagos szövegszerkesztő és egy 3D modellező program (pl. Zmodeler vagy 3Dstudio) kombinált használatával minden ötletünket megvalósíthatjuk. Nem csak autókat, de tereptárgyakat – mint például speciális ugratókat – is készíthetünk.

– Milyen operációs rendszereken, konzolokon fog futni a program?
– Pillanatnyilag Windows operációs rendszert használó számítógépeken fut majd, de később valószínűleg portoljuk X-Box-ra és PS2-re.

– Tervezitek játszható verzió kiadását a játék megjelenése előtt?
– Ha sikerül a tervezett időpontig befejezni a játék fejlesztését, akkor legalább egy játszható verziót kiadunk majd. Az viszont biztos, hogy a játékból a közeljövőben további videókat jelentetünk meg, ugyanis az előző verzióhoz képest rengeteget fejlődött a játék.
– Sok sikert kívánunk és köszönjük az interjút!

Uniq

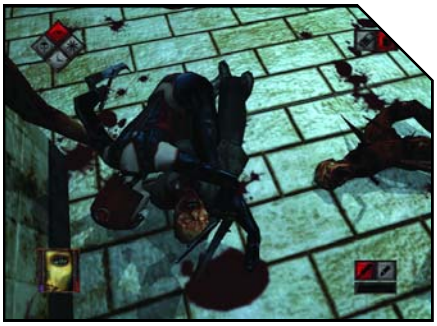
BLOODRAYNE

Fejlesztő: Terminal Reality **Kiadó:** Vivendi Universal Publishing **Web:** www.bloodrayne.com

A lenyugvó nap utolsó sugarai vörösre festették az égboltot, az utcák lassan elnéptelenedtek. A beálló csend nyugtalanította őt, megpróbált a feladatára koncentrálni, de a napok óta tartó nélkülözés meghozta az eredményét, csak a vérre tudott gondolni. A felettesei precíz, tiszta munkát vártak tőle, és ő ígéretet tett, hogy most az egyszer nem rendez vérfürdőt. Ha minden a terv szerint megy, hárman lesznek odabenn, mindannyian felfegyverzett náci tisztek, felkészülve bármilyen támadásra. A tetőn keresztül bejutni annyira egyszerű volt, hogy egy pillanatig azt hitte, csapdába csalták. Hallotta a beszélgetésüket, és miközben elindult lefelé a lépcsőn, az éhség hirtelen olyan elemi erővel tört rá, hogy majdnem felkiáltott. Tudta, sokat veszíthetnek, ha ezt az akciót most elrontja, az egyik tiszt fontos információk birtokában van, amit mindenképpen ki kell szedni belőle. A feladat fontossága mégis hangyányivá törpült az éhsége mellett, vért akart inni most már bármi áron. A karjához csatolt penge megcsillant a résnyire nyitott ajtón kiszűrődő fényben, nagy levegőt vett, és berúgta az ajtót…

A grafikus gyorsító kártyák – és a konzolok – megjelenésével egy időben új játékstílus jelent meg, mely megjelenítésében és a főhős személyét illetően is újdonságot jelentett. A teljesen háromdimenziós környezetben egy női főhős bőrébe bújhattunk, ami addig egyáltalán nem volt jellemző a programokra. A Tomb Raider, és főhőse, Lara Croft fontos állomása volt a számítógépes játékok fejlődésének. A hősök fontos részét jelentették a játékok világának Lara megjelenése előtt is, de ekkora ismertséget nem szerzett még egyikük sem. Valóságos hisztéria tört ki, a játék a létező összes platformra megjelent, több folytatás után a sikerhullámot meglovagolva hollywoodi film készült Angelina Jolie főszereplésével. A külső nézetben játszódó akciójátékok a valósidejű stratégiák (RTS) és az első személyben játszódó lövöldözős programok (FPS) mellett a legsikeresebb játékstílussá váltak.
A Tomb Raider játékokkal már nem csak a fiúk játszottak, hanem a lányok is, talán azért, mert végre egy női karakter bőrébe bújhattak, illetve mert a konzolokat a számítógépekhez képest könnyebben lehet kezelni. A sikerrecept a mind a mai napig működik, a Tomb Raider következő részével játszhatunk nemsokára, és a film folytatásának forgatása is megkezdődött.

A Terminal Reality fejlesztő csapat tagjai szintén Tomb Raider rajongók, de játékfejlesztőként mindig is kritikusabban szemlélték a program készülő folytatásait. Az alapkoncepció továbbra is nagyon tetszett nekik, és arra jutottak, ők is készíthetnének egy hasonló programot, de az elõd hibáinak kiküszöbölésével. Szerintük Lara Croft karaktere kicsit vérszegény, hiába áldották meg a készítők tökéletes testtel, hiányzott belőle az a kisugárzás, amitől igazán szexivé válhatott volna. A másik problémá-



juk az volt, hogy a Tomb Raider játékok során a főhős nem fejlődik, és a játékos egy idő után esetleg megunhatja a folyamatos kulcs- és kapcsolókeresést. A játékok történetével sem voltak megelégedve, számukra az arisztokrata származású régészlány kalandjai nem voltak elég izgalmasak és fordulatosak. A horror műfaja nem állt tőlük távol, ezért arra gondoltak, hogy a játékot horrorisztikus környezetbe helyezik, és egy olyan főhőst helyeznek a középpontba, aki már pusztán a személyével is túlmutat elődein. Összekötöttek mostanában divatos műfajokat, többek között alapul vették két kedvenc filmjüket, a Mátrixot és a Pengét, kedvenc játékaikat, mint a Tomb Raider és a Return to Castle Wolfenstein, és így született meg az a két világháború közti időszakban játszódó vámpírtörténet. Mindehhez a cég saját, Infernal elnevezésű grafikus motorját használják. A program megjelent az összes létező konzolra, üzleti megfontolásból PC-n utoljára.

A történet szerint Rayne egy fiatal amerikai lány, akit 1932-ben letartóztatnak, miután megölt pár embert, illetve egy-két meglehetősen csúnya vérfürdőt rendezett. Ezeket azzal magyarázta, hogy csupán vámpírokat ölt meg, hogy eljuthasson az apjához, aki szintén vámpír. Rayne egy „dhampir" – azaz félig vámpír, félig ember karakter. Az anyját egy vámpír erőszakolta meg – ez talán ismerős lehet azoknak, akik látták a Blade (A Penge) című filmet – emiatt számtalan emberfeletti képességgel és néhány korláttal rendelkezik. Rayne a letartóztatása után rejtélyes körülmények között eltűnt. Rövid idővel később BloodRayne ügynökként egy titkos kormányügynökség, a Brimsone társaság tagjaként találkozunk vele újra. Az ügynökség feladata a természetfeletti események, ügyek vizsgálata, illetve a természetfeletti fenyegetések elhárítása. A történet fontos momentuma a főhős két énjének a vívódása, ez is hasonlít némileg a Penge sztorijához. A játék a két világháború között játszódik, ennek megfelelően alakították a történetet, illetve a környezetet. Megpróbálták az akkori eseményeket minél hűbben visszaadni. A nácik még nem erősödtek meg, de már megkezdték a mozgolódást. A játékban visszaköszön még egy momentum, ami több filmből –például Indiana Jones és az elveszett frigyláda fosztogatói – is ismerős lehet, a nácik ugyanis három mágikus relikviát akarnak arra felhasználni, hogy a hatalmukat a természetfeletti erők segítségével erősíthessék.

A BloodRayne vérbő akciójáték, leginkább az akcióra kihegyezve. Természetesen itt is meg kell oldanunk feladatokat, hogy továbbjuthassunk, de jellemzőbb az, hogy belecseppenünk egy vérfürdő kellős közepébe, ahonnan a fegyvereinket és akrobatikus mozgásainkat használva kell kikerülnünk. Az egész játékot a véres akciók, pörgős játékmenet jellemzi. Fontos, hogy a karakter folyamatosan fejlődik a játék során, nem tudjuk az összes különleges képességét rögtön az elején használni.

A játékot elindítva kiválaszthatjuk, hogy milyen felbontással illetve színmélységgel fusson a program. (Akár 1600x1200 felbontást is beállíthatunk.) Kiválaszthatjuk, hogy Direct3D (DirectX 8.1) vagy OpenGL 1.2 grafikát akarunk-e használni. Ezenfelül beállíthatjuk a textúra részletességét, illetve hogy akarunk-e Bump Mapping-et, dinamikus árnyékokat, illetve tükröződő vízfelületeket használni. A demo verziónál ezeket beállítva (AMD 1.8, GeForce 4 Ti 4200, 1 GB Ram, Windows XP) furcsán szaggató grafikát kaptam, teljesen mindegy volt, hogy milyen felbontást használtam. Azóta sokat csiszolhattak a programon, most minden effektet beállítva is sima, döccenésmentes grafikával futott a játék.

A program menürendszere egészen egyszerű, három választható lehetőségünk van: elindíthatjuk a játékot, beléphetünk az opciókba, illetve kiléphetünk a játékból. Az opciók menüpont alatt beállíthatjuk a billentyűzetet. Ezt megtekintve láthatjuk, hogy lehetőségünk van beállítani egy gyorsfordulás billentyűt, ami rendkívül jól használható a harcok során. Beállíthatjuk még a különböző speciális látás (vision) módok billentyűjét, erről írok bővebben a későbbiek során. Ha a billentyűzetet beállítottuk, az opciók menüpont alatt még beírhatjuk a csalásokat, ha rendelkezünk ehhez megfelelő kódokkal.

A játékot elindítva beállíthatjuk a nehézségi fokot (easy – könnyű, normal – átlagos, hard – nehéz), majd megkezdhetjük a mészárlást. A játék három helyszínen játszódik, mindegyik helyszín több pályát foglal magába. Az első Louisiana, ez a legrövidebb rész, amolyan gyakorló küldetés. Itt főleg külső területek, mocsarak, a szigetvilág adja a környezetet. A második rész helyszíne Argentína, itt kezdődik meg igazán a játék és a móka. Itt egy náci bázison kell kutakodnunk. A harmadik, egyben

befejező rész Németország, ahol sor kerül a végső összecsapásra a nácikkal. Itt többek között eljutunk egy náci tengeralattjáró-bázisra. Összesítve elmondható, hogy változatos helyszíneken kell pusztítanunk az ellent.

Először is nézzük BloodRayne ügynök képességeit és fegyverzetét. Mint mondtam, a játék elején nem tudunk minden fegyvert, képességet használni, ezeket apránként szerezzük meg a küldetések során. Alapban a főhős kezeire rögzített kardokat használhatjuk, ezek négy láb hosszúak, rendkívül élesek, közelharcban elképesztő hatékonysággal használhatók. A bal egérgombbal lehet használni őket. Sokszor inkább a kardokkal aprítottam az ellent, mint a többi fegyverrel, mert használatuk gyors pusztítást eredményez, ráadásul nagyon látványos. Az ellenfeleket apró darabokra trancsírozhatjuk velük, nagyon könnyen megszabadíthatjuk őket a felesleges végtagoktól. A bal gomb többszöri lenyomásával BloodRayne többféle kombót használ, vegyítve a kaszabolást ütésekkel és rúgásokkal. Jobb gombbal használhatjuk a lőfegyvereket. Rayne mindkét kezében lehet egyszerre fegyver, a célzás – már a konzolos hagyományok miatt is – automatikus. Érdemes figyelni a főhős kezeit, ha más miatt nem is, akkor így észrevesszük, ha ellenség van a közelben. Ha mindkét kezében fegyvert tart, akkor az automatikus célzás segítségével egyszerre két ellenfélre is lőhetünk. Ez főleg akkor hasznos, ha csapatostul támadnak ránk. Automatikusan fegyvert vált, ha a lőszer kifogy, így csak akkor kell fegyvert váltanunk, ha erősebb tűzerőre van szükségünk, illetve nem felel meg az ízlésünknek az aktuális fegyverünk. Miután megöljük az ellenfelünket, az elejti a fegyverét, amit aztán automatikusan felvehetünk. Ha abból a típusból már van nálunk, akkor az F megnyomásával felvehetjük a lőszert a már meglévőhöz. A játékban a fegyverek egész garmadáját megtaláljuk, pisztolyok, puskák, gépfegyverek, robbanószerek sokaságát használhatjuk.

Fontos, hogy a játékban nem találunk semmilyen egészségügyi csomagot, vagy bármi hasonlót, BloodRayne ügynököt vérrel kell folyamatosan táplálnunk. A kép bal oldalán találjuk az állapotjelzőnket, ami a főhős egészségügyi állapotát mutatja, ezt kell figyelnünk. Ha nagyon alacsony értéket mutat, akkor a program ki is írja a képernyőre, hogy ideje lenne egy kis vért csapolni. Vért a következőképpen szerezhetünk. Van egy Harpoon (szigony) nevű fegyverünk, alapból az E betűvel hívhatjuk elő. Ha az ellenfelünk távolabb áll tőlünk, akkor Rayne egy hosszú láncot dob felé, amivel aztán magunk felé ránthatjuk, és a földre teríthetjük. Ha olyan ellenfél akadt a horgunkra, akinek a vérét kiszívhatjuk, akkor Rayne ráugrik, és ezt meg is teszi. Ha az ellenfél közel áll hozzánk, akkor az E betűt megnyomva Rayne a nyakába ugrik, és úgy, állva szívja ki az ellenfél vérét. Szerencsére ilyenkor az ellenfelet forgatni tudjuk az irány billentyűkkel, tehát miközben a vérét szívjuk, még pajzsnak is tudjuk használni, ha eközben valaki megtámadna. Az ellenségek vérszívás közben néha a levegőbe lőnek még vaktában egy párat, de természetesen ilyenkor már semmi esélyük.

BloodRayne rengeteg akrobatikus mozgást tud produkálni, ebből több támadásként is használható. Tud két irányban oldalszaltózni, és képes egy úgynevezett visszapattanó ugrást (rebound kick) is csinálni. Ehhez fel kell ugrani, majd az ugrás gombot még egyszer meg kell nyomni. Ekkor Rayne a levegőben a tengelye körül forogva előre repül pár métert. Ezzel a mozdulattal az ellenfeleinket hatástalaníthatjuk, jó esetben a földre is küldhetjük. Ha zárt ajtóval találkozunk, akkor ezt a mozdulatot használva betörhetjük az ajtót.

A kép jobb oldalán található egy többfunkciós jelző. Itt láthatjuk a vérszomj (bloodlust) mérőt. Ez a támadások során, ellenfélaprítás közben növekszik. Minél nagyobb értéket ér el, annál brutálisabb kombókat csinál BloodRayne a harc közben. Láthatjuk, hogy merre találjuk az ellenfeleinket, apró nyilak mutatják a helyzetüket. Itt láthatjuk még, hogy Rayne éppen melyik látásmódot (vision mode) használja.

1. Normal Vision
Ez az alap, ha más módba léptünk, akkor az egyes gomb megnyomásával térhetünk ide vissza. Általában érdemes ezt a módot használni.

A JÁTÉKBAN HASZNÁLHATÓ FEGYVEREK:

Első rész – Louisiana:

Fegyver neve	*Lőszer*
W&S M1917 Pistol	6
W&S Double-action pistol	6
Cole44 Pistol	6
Springbrook Rifle	5
Winkesler Rifle	16
Kennings Rifle	20
Breaning A5 Shotgun	5
Ethica 33 Shotgun	8
Double Barrel Shotgun	2
M1918GAR	40
Dynamite	1

Második rész – Argentina,
Harmadik rész – Németország

Fegyver neve	*Lőszer*
Walthurm PP Pistol	7
Mauz 9mm Pistol	10
Leug P08 Pistol	8
Lueg P08 Artil Pistol	8
Greaser Sub Machinegun	30
SMP34 Sub Machinegun	32
Greaser Artil Large Sub Machinegun	50
SMP34 Artil Large Sub Machinegun	32
Bergstein MP28 Large Sub Machinegun	50
Blitzgewehr32 Assault Rifle	20
ZZG33 Assault Rifle	30
G33 Sniper Rifle	10
Ethica 33 Shotgun	8
Kaxik Mgo8 Machinegun	Belt
MG32 Machinegun	Belt
MGO6 Machinegun	Belt
Granatewurf Grenade Launcher	10
Panzerfaust Rocket Launcher	1
Panzershrek Rocket Launcher	3
Tatermasher Grenade	1

2. Aura Vision

Ebben a módban láthatjuk az ellenfelek helyzetét és egészségi állapotát. A nyugalmi állapotukban tartózkodó ellenfelek (akik csak járőröznek, vagy egyhelyben állnak) aurájának piros a színe. Az egészséges ellenfelek világosabb, a kevésbé egészséges ellenfelek sötétebb piros színben pompáznak ebben a módban. Egy egészséges, de támadó ellenfél színe zöld. Miközben aprólékot csinálunk belőlük, a színük sárgára, utána narancssárgára, majd pirosra vált. A feladat szempontjából fontos helyek kéken világítanak. Én igazán nem használtam ezt a módot, többnyire annyira pörgős az akció, hogy nem kellett ellenfeleket keresni, vagy azt figyelni, hogy mennyire vannak jó erőben.

3. Extruded Vision

A nevével – kb. szűkítő látás – ellentétben hasonlóan az FPS-ek orvlövész módjához távolabbi tárgyakra, ellenfelekre tudunk zoom-olni ennek a módnak a segítségével. Távolabbról egész könnyen le tudjuk kapni egy ellenfél karját vagy fejét, ha éppen úgy tartja kedvünk. Ezt a módot néha érdemes használni, vannak pályák, ahol az ellenfelek egy szinttel feljebb tartózkodnak, és sok esetben páncéltörővel próbálnak kellemetlen helyzetbe hozni minket.

4. Dilated Vision

Ez a mód felgyorsítja Rayne észlelését, tehát a Bullet-time-hoz hasonlóan a környező világ mozgása lelassul. Az ellenfeleket könnyebb ebben a módban aprítani, hiszen sokkal gyorsabban mozgunk náluk. Ha lőnek ránk, akkor a kilőtt lövedékeket is el tudjuk így kerülni. Ha kedvünk tartja, akármeddig használhatjuk ezt a módot, nem korlátozza semmi. Ezt a módot elég gyakran használtam, ha sokan támadnak ránk, és a vérszomjmérőnk alacsonyan van, akkor így lehet a leglátványosabban kikeveredni a kátyúból.

Ha a vérszomjmérő megtelik, lehetőségünk nyílik egy speciális harci módot használni. Ennek a neve kb. dühöngés mód (Blood Rage), alapból a CAPS LOCK használatával indíthatjuk és állíthatjuk le a fékevesztett őrjöngést. Ez a mód szintén hasonló a Bullet-time-hoz, tehát a külvilág mozgása lelassul, minden vérvörös színben pompázik. Az ellenfeleket támadva hihetetlen mozgásokat, addig sosem látott kombókat produkál a főhős, ilyenkor senkinek nincs esélye ellenünk. A vérszomjmérő eközben lassan csökken, és amikor elfogy, akkor kilépünk ebből a módból. Ezt a módot bármikor érdemes alkalmazni – ha elég vérszomjasak vagyunk, elképesztő akciókat láthatunk, borzalmas vérontást rendezhetünk. Néha sajnáltam, hogy nincs ismétlés a játékban, annyira parádés volt BloodRayne néhány megmozdulása.

Az első részben Louisianában Mynce, egy másik szemrevaló fél-vámpír hölgy – akivel később még meggyűlik a bajunk – segít nekünk abban, hogy minél gyorsabban elsajátítsuk Rayne ügynök akrobatikus mozdulatait, harctechnikáját. Hajóval érkezünk egy szigetekkel tarkított pályára, itt csapunk össze először a természetfeletti erőkkel. A szigetek között a telefonos vezetékeken keresztül tudunk átjutni, ugyanis BloodRayne-nek nem tesz jót, ha víz éri. A Louisiana-i pályákon a következő ellenfelekkel találkozhatunk:

Mutate Shamblers

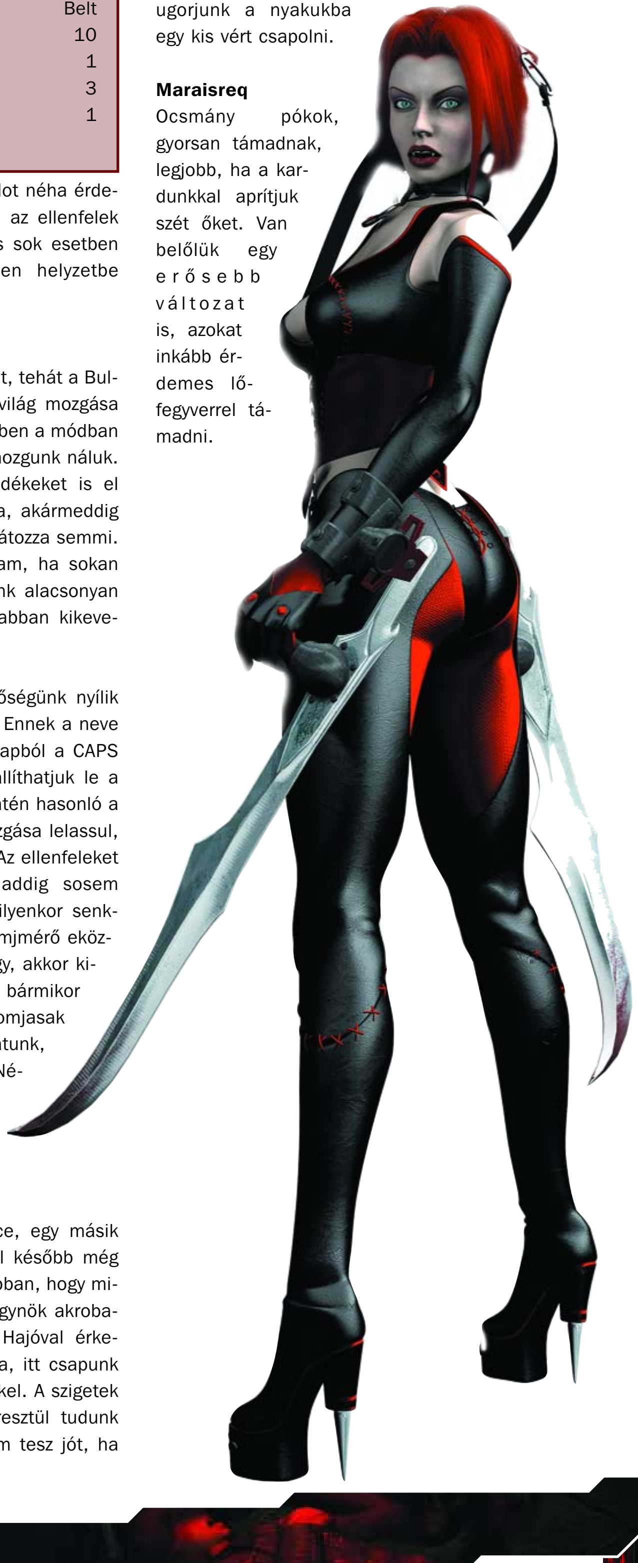
Cammogó mutánsnak lehetne talán fordítani a nevüket, roppant ronda jószágok. Elég lassúak és gyengék, ha a Harpoon-nal magunk felé rántjuk őket, utána már nem tudnak felkelni, akár magukra is hagyhatjuk őket.

Armed Mutates

Fegyveres mutánsok, az előzőeknél erősebb, gyorsabb ellenfelek, de gyorsan le lehet őket lőni, vagy ha még ennyit sem akarnánk fáradozni, akkor egész egyszerűen csak ugorjunk a nyakukba egy kis vért csapolni.

Maraisreq

Ocsmány pókok, gyorsan támadnak, legjobb, ha a kardunkkal aprítjuk szét őket. Van belőlük egy erősebb változat is, azokat inkább érdemes lőfegyverrel támadni.



A második részben Argentínában eljutunk egy titkos náci bázisra, ahol annak mélyén egy templomban titkos okkult kísérleteket folytatnak, hogy nácik a természetfeletti erőket kihasználva világuralomra törhessenek. Igazából itt kezdődik el a játék, itt csöppenünk bele a történések sűrűjébe. Az argentin pályákon a következő ellenfelekkel találkozhatunk:

Nazi Soldiers
A náci katonák már sok-sok játékban voltak az ellenfeleink, de talán sehol nem voltak annyira hasznosak, mint ebben a játékban. Egyszerűen annyira ennivalóak! Egymagukban nagyon könnyen legyőzhetőek, de ha csapatban jönnek, akkor sem jelentenek túl nagy problémát. Ha meglepünk egyet, vagy csak a karját vágjuk (lőjük) le, sokszor riadóztatják a többieket, ezzel okozhatnak némi meglepetést nekünk.

GGG member
Speciális katonai alakulat tagjai, a szokásos közelharci technikáinkat könnyen kivédik, tehát vagy lelőjük őket, vagy a dilated módban lelassítva őket mögéjük kerülünk, és úgy aprítjuk fel őket. Ha csapolni akarjuk a vérüket, azt szintén a hátuk mögé kerülve tudjuk, de ha térdre rogytak, akkor meg kell várni, amíg felállnak, csak akkor tudunk a nyakukba ugrani.

GGG officers
A GGG tisztjei, fontos ellenfeleink. Könnyen megismerhetők a piros ruhájukról. Biológiai kísérletek, és génmanipulációk végtermékei, a támadásainkat könnyen visszaverik. Hasonló technikákat kell alkalmaznunk, mint a GGG sima tagjaival szemben.

Daemites
Valóban undorító dolgok, működésük az Alien sorozat parazitájára hasonlít, megtámadják az ellenfelüket, és azt gazdaként használva bábként irányítják. Darabokra kell vágni őket, de az apró darabjaik is tudnak támadni – hátráljunk, amíg az egész el nem pusztul, az összes részével együtt.

Parasitic Daemites
Ilyenkor már találtak gazdatestet, annak az idegrendszerét uralva bábként irányítják. Először úgy kell velük bánni, mint egy náci katonával, és ha a test meghalt, akkor a parazitát is meg kell ölni. Gyorsan kell velük végezni.

Németország az utolsó helyszín, ahol többek között meglátogatunk egy tengeralattjáró bázist, és vezethetünk egy szupertankot. A pályák egyikén meg kell küzdenünk Mynce-szel, aki a játék elején még segített minket. A náci katonákon és a GGG katonákon kívül a következő ellenfeleink lesznek a pályákon:

Jetpack Nazi soldiers
Náci katonák, akik a jetpack segítségével repülni tudnak. A legjobb módszer ellenük, ha megvárjuk, amíg közel repülnek hozzánk, és utána a Harpoon segítségével a földre ránthatjuk őket. Ha maguktól leszállnak a földre, akkor gyorsan a nyakukba kell ugrani, és kiszívni a vérüket. Megesik, hogy felrobbannak, miután megöltük őket, ezért érdemes minél hamarabb távol kerülni tőlük.

Vampire Bats
Vámpírdenevérek, nagyon ocsmány jószágok. Nem túl éles eszűek, de annál erősebbek. Ettől függetlenül könnyen megszabadulhatunk tőlük egy-két pontos lövéssel.

Vampires
Vámpírok. Egyesével könnyen megszabadulhatunk tőlük, de általában csapatostul jönnek, és ilyenkor elképesztően gyors támadásukkal könnyen elpusztíthatnak minket. Legjobb, ha minél többnek a vérét szívjuk, ilyenkor ez a megfelelő technika.
A Blood Rage mód használata felettébb ajánlott.

Minden pályán megtekinthetjük a fontosabb ellenfelek tablóját a menübe kilépve, megtekinthetjük a fényképüket, és a program automatikusan megjelöli, ha már valamelyikkel végeztünk. 13 főellenség is van a programban, ezek között vannak többek között a GGG tisztek és Mynce is. Ha egy főellenség vagy egy fontosabb ellenség a közelünkbe kerül, az egészségállapot-jelzőnk fölött megjelenik az ellenfelünk állapotjelzője is. A játék fejlesztői a legkülönfélébb részleteket is kidolgozták, látszik, hogy megpróbálták minél élvezetesebb programot öszszehozni. Amikor egy német katonát megtámadunk, előfordulhat, hogy riasztja a többieket, de lehet, hogy eldobja a fegyverét, és az életéért könyörög. Nem érdemes bebújni egy ládákkal teli szekrény mögé, mert a katonák szétlövik a dobozt, és utána a résen keresztül lőnek ránk. Ugyanígy szinte minden tárgyat szétlőhetünk, vagy karddal széttörhetünk, például az ablaküveget, vagy szétszakíthatjuk a zászlókat. Az ellenfeleket tényleg apró darabokra vághatjuk, a helyszínen véres cafatokat, vértócsákat, golyónyomokkal teli falakat hagyunk magunk után. A feladatok sokrétűek, a gyilkolás mellett többek között olyan is előfordul, hogy az egyik ellenségünket a háztetőkön ugrálva kell követnünk a rejtekhelyéig.

Lassan megkezdem az értékelést, bár több dolog miatt sem egyszerű a helyzet. Ahogy már írtam, a demo verzió óta sokat fejlődött a játék grafikája, azoknak is érdemes megnézni a programot, akiknek a demo csalódást jelentett. Én speciel pont így voltam vele, a demo után azt gondoltam, nem valószínű, hogy valaha is játszani fogok a végleges verzióval. Ráadásul nem vagyok a hasonló kategóriájú játékok nagy rajongója, és általában így vagyok a vérengzős játékokkal is. A Vivendi tavaszi bemutatóján láttam először a végleges verziót, és akkor megváltozott a véleményem. Láttam az összes konzolos változatot is, és a fejlesztők a kérdésemre, miszerint melyik változatra a legbüszkébbek (erre a kérdésemre az összes multiplatform játékfejlesztő kitérő választ adott), egyértelműen azt mondták, hogy a PC-s változat a kedvencük. Valóban magasan verte a többi kiállított verziót, mind a kivitelezést, mind a játékélményt tekintve. Leültem egy pár percre a gép mellé, és azon vettem észre magam, hogy a negyedik pályánál tartok, és éppen mentést csinálok, hogy onnan tudjam folytatni, ha valamiért meghalnék. A jól kidolgozott, látványos akciók után képzeletben többször is megveregettem a vállam. A játék egyik legnagyobb pozitívuma, hogy a küldetések előrehaladtával tényleg egyre több támadáskombinációt tudunk használni. Az Infernal motor valóban jól teljesít, szinte minden tárgyat, felszínt megkarcolhatunk, szétvághatunk, például a szépen beágyazott tábori ágyakat is összekócolhatjuk. A különböző látásmódok megjelenítése is jól sikerült, a bullet-time módok ebben a játékban valóban hasznosnak bizonyultak.

A játék teljesen magával ragadott, néhol viszont úgy éreztem, hogy túl könnyű és túl rövid. A hangokkal és a játék zenéjével sem voltam teljes mértékben elégedett – egy horrorjáték hanghatásai legyenek ijesztőek, nyomasztóak –, és itt nem sikerült a hangulatot megfelelően elkapni. A főhős nagyon szexi, az akrobatikus mozgások, kombók helyenként már-már elképesztők voltak. Viszont a járás, oldalazás kicsit sántít, mintha az alapvető mozgásokra nem fordítottak volna akkora figyelmet. Néha a kamerakezelés is hagyott némi kívánnivalót maga után, például éppen hárman próbáltak meg a földre kényszeríteni, amikor megfordultam, és egy darabig csak fekete képernyőt láttam, mert a kamera takarásba került.

A program egyértelműen az akciójátékok szerelmeseinek készült, a kalandjátékosoknak kevés kihívást jelent. Ezt a készítők vállalják is, azt szerették volna elérni, hogy egy jó akciójátékot készítsenek néhány újdonsággal, illetve megfelelő forrásból átmentett ötletekkel. Ezt sikerült megvalósítani, tehát aki az akciójátékokat szereti, és inkább a kikapcsolódás, mint az agytorna miatt játszik, annak mindenképpen érdemes kipróbálnia. Aki nem tartozik ebbe a táborba, annak is érdemes legalább egy pár pályát végigjátszani, hátha hozzám hasonlóan megváltozik a véleménye.

Uniq

87%

grafika 22/25
zene/hang 10/15
játékélmény 37/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 733, 128 MB, 2 GB HDD

ARENA
Tomb Raider 93%
Max Payne 94%

MASTER OF ORION III

Fejlesztő: Quicksilver **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.moo3.quicksilver.com

Valaha réges-régen egy messzi, messzi galaxisban... akár így is kezdhetném mai cikkemet, ha ezek a szavak nem lennének foglaltak egy másik nagybecsű játék és annak ötletgazdája által. Persze a Star Wars és a Master of Orion között még véletlenül sincs semmiféle kapcsolat, hiszen az 1994-es esztendőben az első még csak űrszimulátorként volt igen vonzó jelenség, míg jelen értekezésünk tárgya inkább a munkában és iskolában megfáradt, stratégiai érzékkel rendelkező, hobbiként építészmérnökké avanzsált gamereket próbálta a saját oldalára állítani. Akkor még nem voltak GeForce-ok meg Radeonok, nem röpködtek a gigahertzek, és még 3D sem volt. Csak én, meg a jó öreg 486-os.

Amikor a MoO3 tesztelésére vállalkoztam, akkor eszembe sem jutott, hogy milyen kemény fába vágom a fejszémet. Az előre megadott 4 oldalnyi terjedelmet elegendőnek gondoltam egy átfogó elemzéshez, de tévedtem. Naivitásom valószínűleg abból az időből táplálkozott, amikor a Warcraft, az UFO és a Master of Orion egyszerre volt jelen (akkoriban igen tekintélyes méretűnek számított) 80 MB-os merevlemezemen, és az első két játék kissé háttérbe szorította eme harmadikat. Persze ne gondolja senki, hogy egy felejthető, sarokba dobható alkotás lett volna a MoO1, hiszen egy Star Lord bőrébe bújni, és egy egész galaxis urának lenni nem kis dicsőséget jelentett az akkori fiatalság számára. Ezt az érzést próbálta visszaadni a második rész, majd idővel (egyre jobban-és jobban halasztott idővel) a harmadik is igyekezett feleleveníteni a régmúlt dicsőségét.
Remélem, hogy jelen cikkemmel nem okozok csalódást azoknak, akik egy összehasonlító elemzést várnak a MoO előző és ezen része között, ugyanis a sok apró funkciót és a játékmenet egészét lehetetlen négy oldalban összehasonlítani. Elkezdem inkább az elejéről a játék elemzését, hogy akik először találkoznak ezzel az összetett, körökre osztott rendszerű űrstratégiával, azok könnyen hozzászokjanak a vezérléshez. Már itt, a cikk elején javaslom, hogy minél többször kattintsatok az *encyclopedia* menüpontra, ugyanis rengeteg, először érthetetlen, és az összefüggéseket gondosan magukba rejtő kifejezéssel fogtok találkozni a játékban.

Kezdetek és a menü. A játék feltelepülése után elégedetten dőltem hátra a székemben, és vettem szemügyre a bevezető animációt, mely a narrátor kissé gépiesre torzított hangjával és az antaraiak kutatásainak illetve a kibontakozó háborúnak a mozzanataival igen kellemes alaphangulatot teremtett a későbbi játékhoz. A grafikai megvalósítást ugyan néhol kicsit gyengének éreztem (azt hiszem, hogy nem is alaptalanul), mely érzésem a menü és a faj kiválasztása során fokozódott. Pedig ez még csak a kezdet volt!

Fajok és a galaxis. Hogy ne húzzam az időt, rögtön belevetettem magam egy új játékba. A MoO3 nem fukarkodik a fajokkal, mindjárt 8 csoport 16 faját kínálja fel számunkra. Érdekesebbnél érdekesebb lényekkel találkozhatunk, a humanoidokon kívül itt vannak a cybernetic-ek, (robotok), a saurianok (hüllőfélék), az ichthytosianok (rákfélék), az ethereanok (növények), a geodiák (kristályok), az insecták (rovarfélék) és az egyetlen, a legfőbb galibát okozó harvester. A fajokhoz csinos kis rajzok tartoznak, melyek rövid leírással támogatva kellemes hangulatot adnak a játéknak. Miután kiválasztottuk a nekünk tetsző zászlót és a birodalmunk nevét, jöhetnek a részletek. Természetesen minden fajnál jelölve vannak azok a tulajdonságok, melyben nagyon jók vagy nagyon rosszak, ugyanakkor ezekhez nem muszáj ragaszkodni, hiszen a customize gomb megnyomásával személyre szabhatjuk valamennyit.

Ha egy valóban egyedi birodalmat szeretnénk irányítani, akkor érdemes a faj tulajdonságait egyedileg kialakítani, melyhez egy pontrendszer segít hozzá. Minden tulajdonság (19 db van belőle a diplomáciától a növénytermesztésen át a technológiáig) alapértéke nulla pontos, ugyanakkor ha pozitív

irányba változtatjuk, akkor negatív, ha negatív irányba toljuk el, akkor pozitív értéket kapunk eredményül. Mindössze arra kell figyelnünk, hogy az osztozkodás végén pontosan nulla maradjon összegnek!

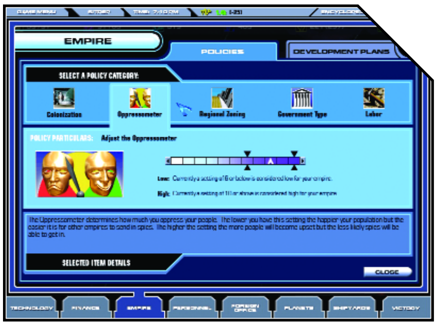
Ha ezzel is készen vagyunk, akkor meghatározhatjuk a játékteret. Lehetőségünk van megadni a játék nehézségét (easy fokozaton elég könnyen boldogultam), a részt vevő birodalmak számát, egy kör maximális időtartamát, a galaxis méretét (hány ága legyen), az űrharc idejét percben, az egy körben vívható csaták számát és a galaxisban rendelkezésünkre álló csillagutak (lines) hosszát. Aki már játszott az előző részekkel, biztosan tudja, hogy a naprendszerek között csak az utakon lehet gyorsan közlekedni, ha arról letér az ember, akkor bizony fényéveket késhet. (Az idő meg pénz; pénz beszél, kutya ugat; vagyis az idő nem kutya. :)) Ebben az ablakban lehet azt is beállítani, hogy milyen feltételek teljesítése után nyerhetjük meg a játékot. Az első lehetőség szerint akkor győztünk, ha delegáltatni tudjuk magunkat a szenátus vezető posztjára, míg a második lehetőség az „ötödik X” elérését jelöli meg győzelemként.

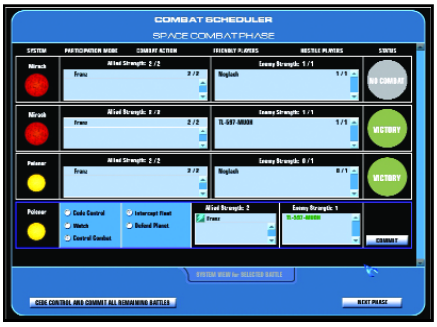
Az „ötödik X”. Quicksilverék már korábban adott interjúikban is hivatkoztak a MoO3-ra, mint az „ötödik X” játékára. Tradicionálisan az X-ek a következőket jelölik egy stratégiai játékban: eXplore (felfedezés), eXpand (terjeszkedés), eXploit (kitermelés) és eXterminate (kipusztítás).
A MoO3-ban a készítők nem elégedtek meg ennyivel, kiegészítették az X-eket egy ötödikkel, az eXperience-szel, vagyis a tapasztalattal. Eme utolsó X-et csak hosszú, szemfájdító monitorbámulás után érhetjük el (vigyázat, pislogni kötelező… szemorvosa és gyógyszerésze is ezt ajánlja!), melyben nem elég diktatórikus módszerekkel egy birodalom élén maradnunk, mellé a diplomácia, a stratégia, a fejlesztés és kutatás, illetve az ökonómia tudományában való jártasságunkat is keményen fejlesztenünk kell, hogy minél közelebb jussunk a tökéletességhez.

A játéktér és a menü. A start menüre kattintva némi megrökönyödéssel nyugtáztam, hogy grafikailag igencsak alacsony szintet ütöttek meg a fejlesztők. Valahogy az az érzésem támadt, hogy ismét 1994-ben vagyok, és némi vágyódással gondoltam az Imperium Galactica ötletes ablakaira. A negatív érzések mindenesetre nem szegték kedvemet, ámbár sokkal kisebb lelkesedéssel fogtam neki a tényleges játéknak.

A játéktér alapvetően három nagy részre osztható, a (Microsoftosan szólva) menüsor a képernyő tetején található, míg a vezérlőgombokat megtaláljuk alant. A kettő közötti részen azonnal feltűnik kedves galaxisunk távlati képe a saját naprendszerünkkel és egy apró űrhajóflotta rajzával. Azt hiszem nem árt, ha a kezdők kedvéért némi magyarázatot fűzök a fenti fogalmakhoz, úgy talán könnyebb lesz megérteni a MoO3 rendszerét.
A menüsorban az első a Game menü, ahol a játék beállításait és a load/save funkciót találjuk. Ennél valamivel (hangyafarok szőrszálával) fontosabb a második gomb, mely a SitRep nevet viseli. Ez nem más, mint a Situation Report rövidítése, vagyis erre kattintva megkapjuk az előző körben kiadott parancsaink eredményeit, illetve az adott kör elejének történéseit, melyek segítenek meghatározni a további stratégiánkat. Célszerű ide többször is visszatérnünk az adott körben, ugyanis egy apró mozzanat kihagyása, elfelejtése könnyen a birodalmunk bukásának okozója lehet. A SitRep után találjuk az aktuális kör kiírását (melyet átválthatunk galaxis időre vagy a valós óra/percre – nehogy belemelegedve a játékba azon kapjuk magunkat, hogy elment az utolsó busz is); az Antaran Unit (AU), vagyis az egységes fizetőeszköz aktuális értékét; az Encyclopediát (ahol bármely információt megtalálhatunk a játékban előforduló fogalmakról, tárgyakról, hajókról) és a Turn (kör vége) gombot.

A menüsorhoz tartoznak a termelés aktuális mértékét mutató ikonok is, így látható az élelmiszer (és a birodalom igénye ebből), az ásványi anyagok (és a birodalom igénye ebből), az ipari termelés, a fejlesztés és a lakosság nyugtalansági indexe. Ez utóbbi negatív értéke lázadásokhoz vezethet, ha ez bekövetkezik, akkor célszerű adócsökkentéssel, rekreációs központok építésével, az oppressometer szintjének (lásd: empire panel) csökkentésével vagy a termelés növelésével (ezáltal a munkanélküliség visszaszorításával) megnyugtatni a kedélyeket.
Érdemes pár szót írni a galaxis térképéről, mely első belépéskor (illetve az összes panel és menü becsukásakor) a főképernyőn megjelenik. Naprendszereket találunk a térképen, melyek csillag-utakkal vannak összekötve. Ezeket az utakat elhagyva a





flottánk menetideje jelentősen meghosszabbodik, de nem kell félni attól, ha véletlenül rossz parancsot adunk ki, hiszen minden alkalommal, amikor a flottára kattintunk, kiíródik a képernyőre a várható útidő is.

Amennyiben a naprendszerre egyet kattintunk, akkor a deploy gomb segítségével az űrbe küldhetünk az adott rendszerben állomásozó seregünkből egy részt. Két kattintással kapunk egy sematikus ábrát a rendszerben keringő bolygókról és azok adatairól, továbbá a forces panelre való kattintással azokról a hajókról, melyek éppen az adott bolygón állomásoznak.

Vezérlőpanel. A képernyő alján található gombsor segítségével irányíthatjuk birodalmunkat, adhatunk utasításba fejlesztéseket, építhetünk hajókat, illetve csavaroghatunk a diplomácia útvesztőiben. Sajnos a négyoldalnyi terjedelem elég kevésnek bizonyult ahhoz, hogy mindbe részletes betekintést nyerjünk, így csak futólag teszek említést róluk anélkül, hogy mélyebb titkokra fényt derítenék... de minek is tenném, hiszen azzal csak elrontanám a szórakozásotokat!

Technology – ebben a panelban határozhatjuk meg a fejlesztés irányát és mértékét. Az egyes területekhez más és más találmányok tartoznak, melyek mindegyikének közel 20 szintjét különítették el. A technológia területei: közgazdaság (economy), matematika (mathematics), energiakutatás (energy), biológia (biology), fizika (physical), társadalomkutatás (social). A panel alapesetben két részre van osztva, a research részben az egyes területekre fordított pénzösszeget határozhatjuk meg (természetesen a finance panel budget ablakában meghatározott kereten belül), míg a másik ablak a technológiák egymáshoz kapcsolódását, és azok szintjét mutatja. Szerencsére a kutatóink automatikusan dolgoznak, ámbár van némi lehetőségünk a kutatás sorrendjét befolyásolni.

Finance – a birodalmunk bevételeinek és kiadásainak elemzésére illetve a pénz gazdaságos felosztására szolgáló panel. A budget (közgazdászosan: büdzsé) ablakban határozhatjuk meg, hogy a pénzt mire költjük az alábbiak közül: kutatás, haderő, lakossági nyugtalanság (unrest) elűzése, a bolygók fejlesztése. Itt határozhatjuk meg egyúttal az adók mértékét és a katonai-politikai nézetünket is, mely nagyban kihat az emberek nyugalmára és a termelésre egyaránt.

Empire – ez a panel a politikai irányítás és a hosszú távú tervek megalkotásának van fenntartva. A policies ablakban állíthatjuk be a kolonizáció automatizálását (ezáltal nem nekünk kell szenvednünk egy-egy bolygó lakottá tételével); a zsarnokságunk, vagyis az embereken alkalmazott kényszer mértékét (oppressometer); a bolygók képének kialakítását; a kormány típusának meghatározását; és a munkaerő erőszakos (avagy szabad) felhasználásának mértékét. A development plans ablak egyfajta modern kori ötéves terv ablaka, melyben meghatározhatók a lakosságra, a bolygóra vagy a munkára vonatkozó általános direktívák, illetve azok fontossága.

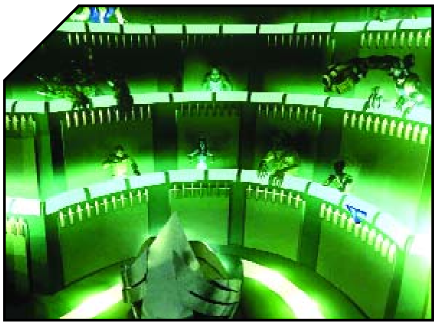
Personnel – ebben a panelban találhatók csokorba gyűjtve a felfogadott és fizetett embereink... vagy lényeink... vagy mi a fene. A leaders ablakban olyan stratégákat, politikusokat, hadvezéreket találunk, akik a birodalmat erősítik (vagy gyengítik), míg az espionage ablakban a kémeink és terroristáink arcképei néznek velünk farkasszemet. A kémek feladata szerteágazó lehet, a politikai cselszövéstől kezdve az ipari kémkedésen át a szabotázsig elég sokfélét végeztethetünk velük, melyekhez a következő képzettségeket használhatják: rejtőzés (cloak), tőrhasználat (dagger), szerencse (luck), lojalitás (loyalty).

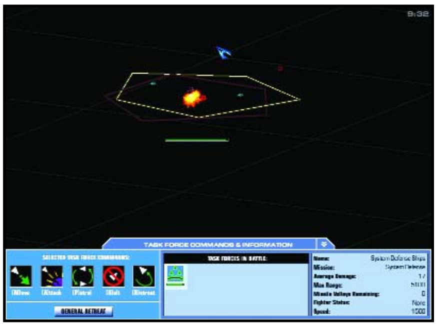
Foreign Office – birodalmunk külkapcsolatainak intézésére szolgáló panel, ahol a diplomáciai kapcsolatban lévő birodalmakkal üzenőviszonyt alakíthatunk ki; a galaktikus szenátusban szavazhatunk a törvényekről; vagy ellenőrizhetjük, hogy az egyes fajok milyen kapcsolatban állnak egymással. A játék kezdetén nem minden esetben vagyunk a szenátus tagjai, arra csak egy erős birodalom kiépülése után kerülhet sor. Javasolt néha azért is benézni ide, mert más kultúrák nem szívesen kürtölik világgá külkapcsolataikat, így néha nekünk kell leellenőriznünk, hogy a megtámadni kívánt birodalomnak nincs-e egy erős szövetségese.

Planets – az egyik legsűrűbben látogatott panelunk, ahol a már felfedezett bolygók sorakoznak. Természetesen a játék előrehaladtával akár több tucat bolygó is kerülhet ide, ezért érdemes az alsó jelölőnégyzeteket használni a csoportosításukra. A bolygókra úgy juthatunk be, ha kettőt kattintunk a képére. A planetary infrastructure gombot használva könnyedén meghatározhatjuk, hogy az egyes területeire milyen létesítmények kerüljenek (élelemtermelő helyek, kutató központok, űrkikötő, stb.), illetve milyen termelőmunkát folytassanak a felszínen. Amennyiben lakatlan bolygóról van szó (nem övezi keskeny jelölőgyűrű a bolygót), úgy az orders menüben kiadhatjuk a parancsot a kolonizálásra vagy egy előretolt helyőrség kialakítására. A location ablakban megtaláljuk a bolygó pontos helyét a galaxisban, egyetlen hátránya ennek a térképnek, hogy nem működik rajta a zoom.

Shipyard – hadvezér beállítottságú, győzelemre és vérre éhes gamerek számára talán ez a panel lesz a legvonzóbb. A shipdesign ablakban a tudósaink kutatásainak eredményeit felhasználva bővíthetjük űrhajó-arzenálunkat, mégpedig olymódon, hogy a páncélzat, a fegyverzet, a hajtómű és a speciális kiegészítők kombinálásával személyre szabhatjuk (és nem utolsó sorban névvel illethetjük) a járművet. (Ezután a bolygókra kattintva az economy panel military ablakában ki is választhatjuk gyártásra.) Természetesen nemcsak egyszerű űrhajónak nevezett eszközöket alkothatunk, hanem a kis, fürge vadászgépektől kezdve a fregattokon és a transzportokon át a cirkálókig összesen 7 fajtát, melyet újabb 3 csoportba rendezhetünk. A fleets (flotta) ablak mutatja azokat az űrbe telepített egységeinket, melyeket bevethetünk felderítésre vagy a fronton.

Victory – az utolsó panel a sorban két célt szolgál. Egyrészt itt kaphatunk összegzést a birodalmunk-





ról, továbbá a győzelemhez szükséges kondíciókat is itt láthatjuk. A győzelemhez (ahogy előzőekben már írtam) nem feltétlenül kell teljesíteni az összes kritériumot, de alapvetően két nagyobb lehetőség adott: meghódítani az Antarant (megtalálni az összes X-et) vagy a legtöbb támogatást szerezni a szenátusban.

A kör eleje. Minden kör elején automatikusan felpattan a SitRep ablak, és szépen, libasorban felállva megtaláljuk az adott kör eseményeit. Fontos a színkódolás, a vörös a legfontosabb, legégetőbb problémára hívja fel a figyelmet, míg a zöld egyszerűen csak tájékoztat egy megtörtént eseményről. A történések majdnem mindegyike egy hivatkozást, linket is tartalmaz, mely a játék megfelelő oldalára irányítja a játékost. Figyeljünk oda arra, hogy minden esemény tüzetes megvizsgálása után újra nyomjuk meg a SitRep gombot, különben úgy megszívjuk, mint szipus gyerek a lyukas nylonzacskót! Nem egyszer kellett újra kezdenem a játékot, mert siettem, és elfelejtettem végignézni a SitRep listáját.

Az űrharc. Két hajóhad egy naprendszerben való tartózkodásakor minden esetben egy új ablak nyílik meg, melyben a következő kérdéseket találjuk: harcoljunk, védekezzünk vagy figyeljünk? Bármelyiket is választjuk, a harc lefolyásához átadjuk az irányítást a számítógépnek úgy, hogy nem nézzük végig azt; megnézzük a harcot a gép irányítása alatt; vagy magunk adjuk a parancsokat az egységeinknek a real-time harc idején. Bevallom, hogy nekem nem sok kedvem volt végignézni a real-time csatát, hiszen a harc főképernyőjén ki vannak írva az erőviszonyok, ami alapján nagyjából kiszámíthatók az esélyek. A saját irányítású harc ellen azért is tiltakoztam, mert (és itt ismét eszembe jutottak az IG csodás csatajelenetei) a MoO3-ban mindössze néhány amorf alakzat és a birodalmakat jelölő színes vonalak jelezték az egységek hollétét. Szó se róla, ez a játék nem FPS megszállottaknak készült, mégis némi keserűség kerített hatalmába, amikor vadászgépek helyett apró pontokat láttam szaladgálni a monitoromon.

Zárszó. A rendelkezésemre álló oldalak végéhez közeledve kezdem azt érezni, hogy egy igen bonyolult, sok játékidőt magába foglaló alkotásról sokkal nehezebb írni, mint egy sebtében összedobott kalandjátékról. A MoO3 egy olyannyira összetett, minden részében maximálisan kidolgozott űrstratégia, amit nem lehet egyszerűen dicsérni vagy elmarasztalással illetni, csupán tényszerű leírást lehet leközölni az egyes részleteiről. Maga az összetettség, a diplomáciai, fejlesztési és hajóépítési rendszer mind olyan élvezetekben részesít, mely nehezen enged elszakadni a monitortól. Szívet melengető az a 150 oldalnyi encyclopedia anyag is, mely segítségével könnyen megértjük a játék logikáját, vagy a 8 játékost támogató multiplayer mód. A zene és a hangok sem rosszak, néhol még hangulatosak is, de valahogy mégsem tudott teljesen beleringatni a játékba. Pozitívumként lehet még említeni a játék hivatalos honlapját, ahol elképesztő mennyiségű leírás található nemcsak a MoO harmadik, de az előző részeiről is!

Másrészt viszont a grafikai megvalósítás, mely a 3D-s videokártyák előtti kort idézi, igencsak lelombozott, és még a galaktikus fajok néhol szépen megjelenő animációi sem serkentettek jobb kedvre. Tartsatok nyugodtan kötekedőnek vagy dilettánsnak, de szerintem az egyes tudományokhoz vagy a megalkotható hajókhoz igazán illett volna egy szebb, egy jobb, egy átláthatóbb forma, nem beszélve a vezérlőpanelek és a bolygók képeiről.

Minden bizonnyal azok a stratégák fogják igazán élvezni a játékot, akik vagy gyengébb géppel rendelkeznek, vagy megszállottságuk folytán az apró esztétikai hiányosságokat feledni képesek.

Midas

70%

- grafika 9/25
- zene/hang 10/15
- játékélmény 35/40
- kategórián belül 13/15
- összhatás 3/5

CD MELLÉKLET

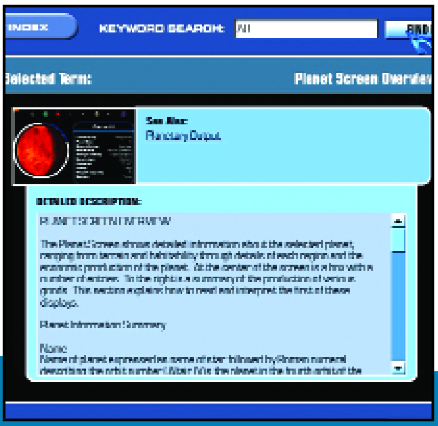
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 300 MHz, 128 MB RAM, 400 MB HDD

ARENA

Imperium Galactica 97%
Space Empires IV 72%



PRAETORIANS

Fejlesztő: Pyro Studios **Kiadó:** Eidos **Web:** www.praetoriansgame.com

Hajaj, egy újabb történelmi RTS – motyogtam magamban kissé lehangoltan a Praetorians nevű progit vizsgálgatva. Ne értse senki se félre, szeretem a stratégiákat, szeretem a történelmet is, na de ha már a csapból is az folyik, akkor hajlamos vagyok olyan következtetéseket levonni, amelyek nem feltétlenül helytállóak. Ám a Treasure Planet óta megfogadtam, hogy nem kezdek neki semminek sem úgy, hogy már a nevénél leírom, inkább belevetem magam az örömökbe, maximum szomorúan konstatálhatom, hogy megint igazam volt.

Az mindenesetre gyanút ébresztett kicsit lelkivilágomban, hogy négy oldalt kaptam a tesztre, talán mégis valami igazán eredeti mütyürhöz van szerencsém? Komolyabb gondolkozás nélkül rávághatom, hogy: igen!

Múlt, jelen, jövő. Garancia lehetett erre a fejlesztőcég neve is, akiket a Commandos sikerei kapcsán ismerhettünk meg, ők pedig igazán tudják, hogy mi is az a részletes és taktikus játékforma – igaz, most valami sokkal másabb kategóriába vágták bele a fejszéjüket, talán ők maguk is félve picit a végeredménytől. Hogy a céget vajon mi ihlette arra, hogy egy elég komoly fordulást hajtson végre az általa favorizált stíluson, azt nem igazán tudom, de ez mindegy is, mert megint alkottak egy igazán nagyot.

Megelőlegezek mindenkinek annyi bizalmat, hogy a névből már sejti, hogy melyik történelmi korba is kalauzol el minket a Praetorians. Akinek esetleg nem tiszta, az legyen kicsit önkritikus, és írjon legalább egy nyomorult töri puskát, abból is tanul némi alapműveltséget, persze csak szerencsés esetben. :) No de ne bonyolítsuk túl az egész ügyet, hiszen ki ne hallott volna már Julius Caesarról, a dicső római hadvezérről és hazafiról, aki megdöntve a köztársaság konzervatív és gyenge alapokon nyugvó hatalmát, óriási hódításokba kezdett, és az addig is jelentős Római Birodalmat a világ elsőszámú hatalmává léptette elő. Mi persze ezt már manapság teljesen természetesnek vesszük, ám akkoriban azért nem volt mindenki meggyőződve arról, hogy csávókánk ilyen sikeres lesz – bizony jó páran voltak, akik inkább annak örültek volna, ha a kardja nem vízszintesen, hanem függőlegesen áll a hasánál kissé egoista emberünknek. De tévedtek... nagyon nagyot tévedtek.

Róma. Mindenki jó valamiben. Van, aki a tanulásban, van, aki a sportban, van, aki a bájolgásban; én például a Puma felé irányuló csesztetésben, ám kedves Juliusunk (nem, nem a Gurus :)) valami olyasmiben volt zseni, amelyben

csak igen kevesen tudtak tartósabban részt venni, mégpedig a háború művészetében. A kissé elpuhult, és lazacsávó fílinget felvevő romai hadsereget ugyanis megrendszabályozta, a puhány katonai vezetőket leváltotta, keményebb kiképzéseket alkalmazott, feltétlen hűséget és engedelmességet várt el mindenkitől. Persze nem lett volna elégséges mindenhez, ám az ő stratégiája tökéletes volt – csak pár címszó belőle: falanxharc, oszd meg és uralkodj, politikai érzék. Mivel hasonlókkal igen kevesen rendelkeztek akkoriban, így nem véletlenül maradt fenn neve mind a mai napig úgy, mint egy igazi lángelme. Talán velük a legkönnyebb a feladat, ám egyben szórakoztató is, hiszen főként római barátainknál van mód az igazán sokszínű taktikázásra.

Egyiptom. Létezett egy másik birodalom, amely bár akkoriban már nem volt ugyanaz, mint ami előzőleg, azaz világhatalom, ám ettől függetlenül a politikában fontos szerepet töltött be. Zavaros korszak volt ez számukra, hiszen katonai erejük mellett bizony nem kellett volna tartaniuk senkitől, ám a forrongó belpolitikai helyzet miatt semmi sem volt biztos, napról napra változott a helyzet arrafelé. A belpolitika vitái persze nem olyasmik voltak, mint ami manapság, hanem az Egyiptomra jellemző istenes ügyek szerepeltek kulcspontként, azaz a két trónra esélyes gyermek közül melyik is az igazi isteni eredetű lény, és ki vonhatja irányítása és hatalma alá a piramisok földjét. Az ő részleges haderejük sem volt azonban lebecsülendő, hiszen katonáik nem vezetőt láttak bennük, mint más országokban a közbakák, hanem isteneket, akik legyőzhetetlenek és tévedhetetlenek. Ez pedig olyan mértékű fanatizmusra sarkalta embereiket, amely miatt még az aránylag alacsonyabb számuk ellenére is rendkívül veszélyesek voltak, bárki ellen is vonultak hadba. Ahol pedig nem használt a kard, ott elég volt a híres/hírhedt Kleopátrának egy mosolyt megeresztenie, és simán „zöld utat" kapott törekvése. Persze minket ez már kevésbé érdekelhet, már ami a mosolyt illeti, ám fanatikus katonáknak parancsolni nem is olyan rossz, sőt nagyon is szórakoztató.

Barbárok. Volt még egy harmadik erőcsoportosulás is, akik azonban nem alkottak egységes országokat, egymást is inkább csak megtűrték, és a közös ellenség ellen sem mindig fogtak össze időben – valószínűleg ez okozta későbbi vesztüket is. A barbár/nomád népcsoportokról ejtettem szót, akik ugyan nem rendelkeztek olyan fejlettségű és számú hordákkal, amelyekkel komolyabb hódításokra lettek volna képesek, ám saját földjüket úgy védték, ahogyan arra csak az igazi félvad és agresszív népek képesek, így kemény ellenállásokra számíthatott bárki, aki a területük feletti hatalomra áhítozott. Kis számuk miatt azonban inkább a partizánharc korhű változatában jeleskedtek, ezt viszont félelmetesen jól használták ki. Kezdőknek nem ajánlanám őket, mert kutya nehéz így csatákat nyerni, ám a profiknak elég nagyfokú örömforrást fognak jelenteni, ha megtanulnak velük technikázni.

Remélem, mindenki megértette eme kis történelmi felvilágosítást, hiszen abszolúte nem volt felesleges, mivel a játékban is eme három népcsoportot vezethetjük a végső győzelem felé. A leírásból remélhetőleg kitűnik, hogy mind katonailag, mind társadalmilag, mind fejlettség szintjén teljesen mások a hadjáratok, sőt, teljesen más stratégiára van szükség a győzelemhez, hiszen ezer fanatikus, ámde rosszul felfegyverzett borostás csávóval más harcolni, mint ötszáz teljes fegyverzetben feszítő rendezett rómaival. És akkor el is érkeztünk a kulcsszóhoz, azaz a taktikához.

Nincs termelés. A manapság menő RTS-ek körében szinte kivétel nélkül alapdolognak számít a bányászat, esetleg az olajfúrás, netalán a favágás. Hát itt nem. A játék teljes egészében csak arról szól, hogy embereket toborozzunk, majd az összecsapásokban helyes taktikákkal próbáljunk legázolni a gaz ellent. A falvakat, városokat uralmunk alá kell hajtani, és onnan felélni az emberutánpótlást. Egész egyszerűen minden számít, minden! Az eddig csak vizuális gyönyörűség miatt alkalmazott felszíni formákat itt véresen komolyan kell venni, hiszen nem mindegy, hogy egy domb tetejéről nyilazunk vagy használjuk a katapultot, vagy esetleg mi szenvedünk alacsonyabb „sorban". De megemlíthetném az erdőket, a magas füvet, a hidakat, az épületeket is, mert ezek segítségével is értékes pozíciókra tehetünk szert. Talán a Shogunhoz tudnám hasonlítani az egészet, a különbség csak az, hogy itt kevésbé tetszetős a grafika, míg a Shogunban totálisan erre apellálták. Ez azonban nem hátráltató tényező, mert nem is ez a lényeg.

Persze sokan felvonhatják a szemöldöküket, hogy vajon miben is különbözik egy itteni csata teszem azt az Age of Empires-ben lévőtől. Nos, a figyelmes szemlélődő rábukkanhat egy olyan menüpontra, amelyben a taktikát állíthatjuk be kényünk-kedvünk szerint, szinte korlátlan mértékben. Természetesen más lehetőségeink vannak egy várostromnál, és más egy nyíltszíni összecsapásban. Egységeinknél nem egy emberről van szó, hanem külön kis összevont csapatokról, amelyeknél a különböző felállások segítségével tudunk jelentős eredményeket elérni. A legjobban akkor járunk, ha minden csapatnál picit más stratégiát alkalmazunk, igaz erre inkább csak akkor van szükség, ha nem vagyunk túlerőben. Mert bizony itt hiába a túlerő, ha agyatlanul megyünk neki a fightnak, akkor elég valószínű, hogy egy „nyugodjon békében mindenki" kijelentésre lesz komoly esélyünk, már ami a saját embereinket illeti. Lehetséges és érdemes variálni azt is, hogy egységeink agresszívan letámadjanak minden oda nem illő létformát, vagy esetleg próbáljanak védekezni, és tartsák fel az ellent, míg az erősítés oda nem ér. Ennek jó példája az, amikor egy nagyobb csapat ránk veti magát, mi kiadjuk parancsba, hogy az elöl álló közbakák védekező állásba vonuljanak, így minél tovább tartva fel az előrenyomulást, hiszen addig a hátul tanyázó íjászaink nagy munkamorállal szórhatják meg a botor halandókat.

Meglepetést okozhatunk úgy is, ha kihasználjuk az erdők adta bujkálási lehetőséget, és hirtelen meglepetésszerűen nyomunk attakot a mit sem sejtő ellenfél közelharcban keveset érő egységeire. Azt hiszem, érezhető, hogy rendkívül összetett gondolkodást igényel a progi, és nem is feltétlenül a gyorsaságon van a hangsúly, hanem sokkal inkább az előre átgondolt variációkon és a jó helyzetfelismerésen.

Szükségünk is lesz ezekre, mert hadjárat módban húsz pályán keresztül kell leleményességünket és rátermettségünket bizonyítani. És még valami: a Commandosra volt nagyon jellemző, hogy már az első pályák sem igazán bemelegítésre voltak tervezve, hanem ott is vért kellett izzadnunk, ha sikerre éheztünk. „Meglepő" módon ez itt is igaz, még ha szoftosabb formában is, mint a nagy öregnél. Gyakorlásra amúgy tökéletesen megfelelő a skirmish mód, amelyben minden kis apróságot mi állíthatunk be az ellenfél erejétől kezdve a pálya adottságáig.

Technikai részletek. Grafikailag sincs okunk panaszra – igaz, azért némely megoldás nem nyerte el a tetszésemet. Kicsit olyan, hogy ha ránézel, akkor gyönyörű, de ha részletesebben megnézel mindent külön-külön, akkor azért látszik, hogy nem minden olyan gyönyörű. Ez persze inkább embereinkre érthető, hiszen az épületek és a táj kellően szép ahhoz, hogy néha, ha van egy kis időnk, akkor csak úgy kedvtelésből nézelődjünk. Meglepő módon a gépigény nem ehhez mért, hiszen egy ma már kisteljesítményű tákolmányon is eldöcög, köszönhetően annak, hogy a grafikát igen részletesen be lehet állítani, és ennek gyakorlati jelentősége is van. Magyarul egy stratégiai játéknak tökéletesen megfelel ez a vizuális megjelenítés, és még pofátlanok sem voltak a fejlesztők, mivel ehhez nem igényelnek egy erőművet. Jó ötletnek tartom, hogy lehetőségünk van zoomolásra is, ezzel több eseményt is figyelemmel követhetünk egyszerre. A lényeget pedig közelebbről is megszemlélhetjük, bár ennek is megvannak a hátrányai (siralmaimat lásd később). A hangeffektekre és zenére azonban már egy rossz szavam sem lehet, régen éreztem olyat, hogy egy játékhoz ennyire jól el van találva a muzsika, és hosszabb idő múlva sem fordul unalmasba, úgyhogy audio téren csak maximális elismeréssel tudok nyilatkozni a Praetorians-ról.

Hibák is előfordulnak. Az eddigiekben feltárt részek szinte kivétel nélkül pozitív kritikával illethetőek, ez azonban nem beszűkültségem jele, hanem a program dicsérete. Nincs jó azonban rossz nélkül, eddig legalábbis én nem találkoztam ilyen esettel, és nincs ez másképp most sem. Szerencsére a negatívumok nagyon keveset vonnak le a végítéletből, mindössze bosszantó

apróságokról van szó, amelynek jó részét akár egy kiegészítő lemezzel is simán lehetne orvosolni. Két olyan momentumra leltem rá a tesztelés közepette, amire azt lehet mondani, hogy na igen… Az első a játék lényegéből adódóan megváltoztathatatlan, mégpedig az áttekinthetőség. A nagyobb csatákban bizony előfordul, hogy hirtelenjében leakadunk a taktikai menü birizgálásával, miközben a gaz ellen már nagyon közel rontja a levegőt. Ez igazából akkor vehető észre, ha egy-egy nagyobb összecsapásban nagyon sok egység részt vesz, és a győzelemhez megfelelő összehangoltság és stratégiai váltások szükségeltetnének. Néha úgy éreztem, hogy nem ártana két kurzor, két agy és négy kéz ahhoz, hogy Caesar apó mintájára mi is azonnal átrendezhessük a hadszínteret. Mivel azonban a kedves olvasók között gyaníthatóan kevés az ilyen adottságokkal megáldott személy, ezért marad a saját hibáinkból eredő tanulás, és persze a „menüket minél jobban megismerni” procedúra. Ha ezzel megvagyunk, akkor már nincs komoly gáz, inkább csak elsőre tűnhet a helyzet ijesztőnek. Na, de egy igazi hadvezér sosem hátrálhat meg, úgyhogy kitartás és gyakorlás! Megéri, mert ezek után tényleg Mennyországban érezhetjük magunkat.

A másik általam kifogásolt tendencia az épületek kevés száma, mert annak ellenére, hogy itt valóban csak a csatán van az igazi hangsúly, azért pár különleges objektum (vagy fanok kedvéért ojjektum :) még inkább felturbózta volna ezek hangulatát. Szintén elviseltem volna még, ha kicsivel több típusú egységet használhatunk fel hadakozásaink során. Jó-jó, a lényeg megvan: lovasok, íjászok, katapultok, gyalogosok, stb., ám a több – esetleg speciális – egység segítségével még inkább lehetőségünk nyílt volna a taktikázás még durvább fokozására. Persze erre mondtam azt, hogy egy kiegészítő lemez príma gyógyírt jelenthetne eme bánatomra, és az is igaz, hogy mire a jelenleg használható katonákat és felállásokat kitapasztaljuk profi szinten, addig a hőn áhított mission disk akár meg is érkezhet a boltokba. Körülbelül ennyi hibára tudtam rálelni a tesztelés folyamán, azt hiszem érezhető, hogy ez már picit a „mibe köthetnék még bele” kategóriában indulhatna versenyszerűen, ámde én csak a jóból még jobbat akarok, ez talán nem akkora bűn.

Multiplayer. Ahogy az manapság dukál, van mód többjátékos küzdelmekre is. Akár helyi hálózaton, akár Interneten akarjuk összemérni erőinket, lehetőségünk van rá. Maximum nyolc játékos vehet részt egyszerre a hadakozásokban, és ha esetleg nincs elég ember, akkor gépekkel is helyettesíthetjük a fennmaradó lyukakat. Akinek lehetősége van rá, az mindenképpen merüljön el benne, nem mindennapi élményben lehet része, igaz, a sok résztvevő miatt igencsak időigényes ez a mód. Na meg egy gyorsabb Internet kapcsolat sem árt, tehát a dial-up modemesek inkább elégedjenek meg a single player gyönyörűségeivel, de akik gyorsabb hozzáféréssel rendelkeznek, azok előtt szabad az út.

Ennek megfelelően a végítélet meghozásánál nem vagyok nehéz helyzetben, mivel a Praetorians kétségkívül a hónap nagy durranása, sőt talán a 2003-as évé is egyben, mivel nem egy megszokott stratégiai játékról van szó, hanem egy olyanról, amelyben az eredetiség végre kitombolhatja magát tetszése szerint. Számomra az is jóleső meglepetés volt, hogy bár ízig-vérig valósidejű taktikai játékról szól a fáma, ám a modern kori testvéreivel szemben itt sokkal kevesebb, sőt elhanyagolható jelentőséget kapott azon tény, amely szerint aki gyorsabban bír klikkelni az egérrel, az a nyerőcsávó. Tehát akinek a Starcraft az egyedüli etalon, az itt nem feltétlenül számíthat gyors sikerekre, előbb bele kell szoknia a sokkalta másabb és régiesebb körülményekbe. Ettől függetlenül minden gondolkodást igénylő játék szerelmesének ajánlom a Praetorianst, hiszen hetekig-hónapokig tartó függőséget szerezhet be vele. És manapság talán ez hiányzik a leginkább, nemde?

Retee

91%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo [video]

MINIMUM GÉPIGÉNY

P3 500, 128 MB RAM, 600 MB HDD

ARENA

American ConQuest......................85%
Cossacks: Back to war..................79%

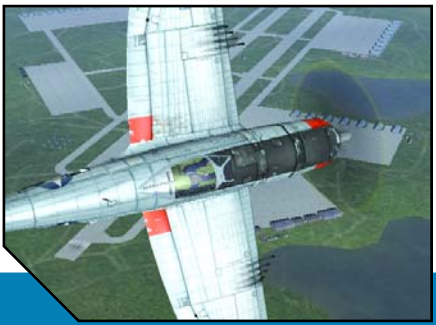
IL2: STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

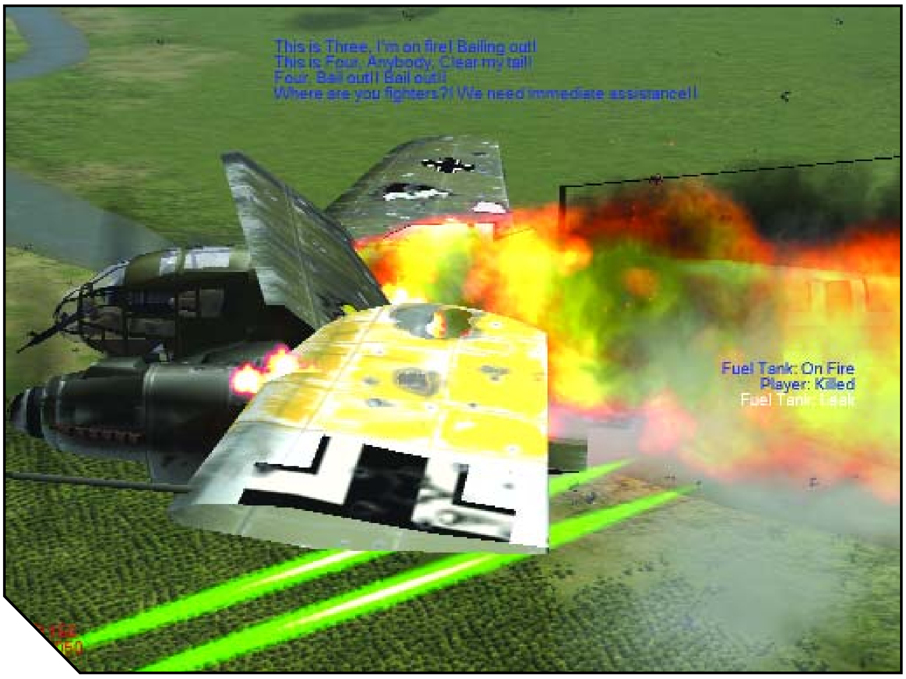
Fejlesztő: 1C: Maddox Games **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.il2sturmovik.com

A Jane's a Xicat-tel mérgezi magát, a Microsoft pedig a CFS3-ban lassan elevezett a csodafegyverek felé, így nem csoda, ha Oleg Maddox, és vele az orosz 1C kompánia lassan egyeduralkodóként terjeszti ki újabb nemzetek, újabb gépek és elfelejtett csaták után a Sturmovikot. Hisz nincs is szebb annál, mint amikor a légcsavarszél borzolta fák lombjai alatt enyhe undorral gondolva a fránya fizikai erőkre, jó nagyot rúghatunk a realizmustól és túlhúzástól megborult masinába. Ez az élmény pedig csak a legnagyobbak sajátja. ;-)

A Forgotten Battlest, mily meglepő, de végül utolérte a kiegészítőnek szánt lemezek sorsa, ezek ugyanis hajlamosak rá, hogy a bezsuppolt információk függvényében villámgyorsan önálló létformává alakulva, egyedül is felmásszanak a merevlemezekre (az eredeti IL-2 telepítése tehát nem szükséges). Az első szembeötlő változás, hogy megnövekedett a kicsike étvágya; míg az alaplemez virgoncul futkározott egy ma már lenézett 1 GHz-es kosztályon, az FB ennél azért jóval többet követel. Ha a trágya textúrák helyett a realisztikusságra hajtunk, legalább 512 MB memóriát állítsunk csatasorba, az „excellent" beállítás megcélzásához pedig minimum harmadik generációs *dzsíforsznak* kell a pattogó katonaindulókhoz húzni a talpalávalót. Komoly polírozgatást csak a fényvisszaverő vízfelületekben, az éjszakai reflektorokban véltem felfedezni, de a pixel illetve vertex shader felkoszorúzás mellett az IL-2 még valószínűleg jó ideig tartja a leglátványosabb második világháborús szimulátor titulust. A repülés fizikai részében végrehajtott „olajozás" az üzemanyag-keverék beállításának lehetőségét dobja ki, a magasság és a ritkább levegő közti összefüggést villámgyorsan felismerjük (amennyiben a full realizmust kipipáltuk); ha mégse, akkor a motor „köhögése" vagy a szétrohanó ménes (teljesítmény csökkenése) a burkolat alatt majd úgyis figyelmeztet rá. A WEP-nek (War Emergency Power) végre rendes „neve" van (ahol van), mint a Messzereknél az MW50 (víz-methanol befecskendezés). A legjobban a Me-262 egyik pilótaégető tulajdonsága fogott meg, A. Galland, a JV44 sugárhajtású vadászszázad vezetője ugyanis beszámolt arról, hogy a hirtelen gázadás égésmegszakadáshoz vagy robbanáshoz vezet. Nos, első dolgom volt koppig előrenyomni a tolóerő-szabályzót, amire két égő hajtómű ropogós lángjai üzenték, hogy igaza volt. A még mindig „állat" nyomjelzők mellett nem igazán jöttem rá, hogy az új „bullet collision" számolgatások hozták-e el a hét bő esztendőt, vagy csak az előző rész után beidegződött rutin, de tény, hogy jobban lehet kaszálni.

Az FB azért, ha jól meggondoljuk, alig lenne több mint az eddigi tapaszok összessége, megfejelve néhány új géppel, ám az eddigi gigászi küldetéssorozatokat (azt a hármat) lényegesen több – igaz, rövidebb –, szakmákra lebontott, generált hadjáratokra váltották. Stuka-pilótaként Hanz Ruddel nyomdokaiba léphetünk, még a két 37mm-es páncéltörő ágyúval szerelt Ju-87G-1 is kipróbálható. Orosz és német részről egyaránt bevezették a karrieres bombázást, amit horogkereszt alatt a He-111 révén csócsálgathatunk. Stabil ülőhelyzetben érdemes belekapaszkodni a karfába, mert a műszerfal csak erős idegzettel csekkolható, eszméletlenül jól





néz ki. A lövészeknél megmaradtak a jól bevált megoldásnál, azaz minden állás megközelíthető, és az egérrel lehet szétcsapni a támadó vadászok között. A szovjetek az IL-2 mellett most már bevetik a nagyágyút, bár enyhén poénos a TB3 „Trojka”, ugyanis az „anyagtakarékos” jelzőt a biciklikerekes, enyhén koporsó-kinézetű masinánál tessék szó szerint érteni. Szegény lövészek gyakorlatilag a törzsön ülnek (fülke minek ;-)), ha Ivánnak épp vidám napja van, néhány száz muslinca biztos rákenődik a mahorkától (orosz dohány) sárgálló agyaraira. Ám még nem meséltem a két középső lövészről, akik szintén nekidomborítják mellkasukat a szélnek, és bizony amikor a „Vadászgépek 12 óránál” című műsor megkezdődött – a 360 fokban forgatható gépágyúnak hála –, olyan lelkesen pörögtem-forogtam, hogy végül tarkón lőttem az alig méteres távolságban békésen géppuskázgató Pjotrot.

A finnek éppúgy a gonosz történelem áldozatai, mint mi, bár ők kicsit korábban elkezdték a torkosborz effektust betárazni, hisz hozzájuk már 1939 decemberében megérkeztek Joszif Sztálin „felszabadító” csapatai. Ezt a nevezetes eseményt sokan a Vörös Hadsereg egyik legnagyobb pofára eséseként könyvelték el, a hatalmas arzenál és a hurrázások ellenére 150 repülőgép és a Nagy Háborúból visszamaradt ócska kézifegyverek megvédték a csöppnyi államot (bár területeinek egy részét elvesztette).

A kis nemzetek (finn, magyar) harcosai fighter besorolást kaptak, de akárcsak az új, frontszakaszokra lebontott orosz-német véletlenszerűen generált sorozatok esetében, itt is akad választék bőven. A finn nemzet védelmében például négy szakaszra osztva kóstolgathatjuk az ezeregy tó hazáját, amíg az „export” Brewster 239-es és a Hurrican nyergéből a német behatásnak köszönhetően a háború csúcspontján Messerschmitt szériára vált a technika. A finnugor nyelvrokonság – gyanítom – kamu, mert a rádióforgalmazás alatt végig azt az érzést sugallták a hangládák, hogy néhány szamuráj is beverekedte magát a finn légierőbe.

Tudom, nem ez lesz az első, és minden bizonnyal nem is az utolsó alkalom, hogy széles nyelvcsapásokkal evezek honi vizek felé, de szívet melengető érzés rácuppanni a magyar alakulatokra. A méltán híres 101 VO (Pumák), és a 102-esek gyorsbombázói, zuhanóbombázói megérdemlik a tiszteletünket, mint a tucatnyi választható egység (alegység) közül bármelyik. Azt, hogy a vadászszázadok AI pilótái anyanyelven szólalnak meg, és a pilótákhoz *echte hungarian* kobakokat társítottak, valamint a Messzerek és Fókák festése történelmileg hiteles, a jelzések és jelvények mind a helyükre kerültek, egy szűk, de annál lelkesebb magyar Sturmovik-rajongó közösségnek köszönhető. A creditsben fellelhető nevek rajongása az IL-2 után nem egészen plátói, hisz többségük multiban fehérkeresztes jelzéssel tizedeli nap mint nap más nemzetek kollégáit. Apró megjegyzés: tudom, hogy nem könnyű a „damn i’m hit” kifejezést többféleképpen ragozni, de ha lehet, ne így világosítsuk fel a nyugatot, ugyanis valamelyik AI-huszárnak „-ba” toldalékkal kicsúszott egy női nemi szerv a száján. Amúgy pedig egy jókora gratuláció a többiért, beleértve az igencsak hangulatos korabeli kitüntetések begyűjtését…

A Lvov környéki harcokban izmosodó magyar légierő végül a Balatoni csatának keresztelt időszakban (1944. december 1. és a következő év március 30. között eltelt időszak) mutathatja meg oroszlánkörmeit. Győrből, illetve az olasz gyárakból kikerülő Bf-109 G-14 masinák korabeli harci színekben pompáznak, a skinezhetőség (bocs, de jobb szót nem találtam erre) egyébként beépített része a csodának, külön menüpontja van a fegyverzetnél. A Nyugat-Dunántúli térkép Pécs és Tata vonalától egészen az osztrák határig húzódik, ez később az FMB (Full Mission Bulder) szempontjából még hasznos lehet, mivel a Zerstörerek (Me-210-es rombolók) megvannak, gyakorlatilag csak a Libikre (B-24) és a Mustangokra kell várni, hogy az amerikai csillaghullás összejöjjön.

A Forgotten Battlesben végül is pont azt kaptuk, amit vártunk, arról pedig még sokáig fognak vitatkozni a profik, hogy az orosz-német esélyek közül kinek kedvezett jobban az új típusok beépülése, de az kétségtelen, hogy a legtöbbet mi és a finnek nyertük az üzleten.

Tika

88%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 800, 256 MB RAM, 16 MB 3D

ARENA

Jane's Attack Squadron.................75%
MS Combat Flight Simulator 3:.......80%

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Fejlesztő: N-Fusion **Kiadó:** Infogrames **Web:** www.n-fusion.com

„Nincsenek hősök, csak vágóhídra terelt marhák vannak, a vezérkarban pedig mészárosok...”
(Jaroslav Hasek – Svejk)

Kezdjük mindjárt egy kis gyorstalpalóval, miért is indítsunk háborút. Eszmékért? Szabadságért? Ugyan, kérem! Anyagi érdekből. Felhalmozódott az új haditechnika, ideje kipróbálni, mert különben nem kapunk támogatást újabb fegyverek kifejlesztésére. A hadiipar jól tejelő biznisz annak, aki a csúcson van. Ott maradni viszont csak úgy lehet, ha időről időre elszórjuk a lejárt szavatosságú árut, és megcsillantjuk a világ előtt az új portékát. Ha ráadásul még riválissal (politikai vagy gazdasági) is megvert bennünket a sors, különösen észnél kell lennünk, és sűrűn demonstrálnunk erőfölényünket. Szemeljünk ki egy országot – amerre riválisunk szeretne terjeszkedni – és essünk neki, persze színtiszta humanizmusból, csak az ő érdekeit szem előtt tartva. Aztán vagy bejön, vagy nem. Vietnám az utóbbiak közé tartozott...

Uncle Sam pályafutásának eddigi legcsúfosabb kudarcát könyvelhette el itt a hosszú évek véres küzdelmei végeztével. Számtalan tehetséges amerikai fiatalt vakított el a magabiztos, pökhendi propaganda, és a dzsungelek fullasztó párájában jöttek csak rá, hová is kerültek valójában. No és persze nem szabad megfeledkeznünk a rengeteg ártatlanul elpusztult civil áldozatról és a lelkiekben örökre sérült katonákról sem. Több évtized pergett le azóta.

A szórakoztató média jó ideig félve nyúlt a témához, hisz nehéz volt megtalálni az egyensúlyt a Nagy Testvérnek is tetsző patrióta szellemiségű durrogtatás és a pokoli valóság között, bár amenynyire a 80-as évek videóinak világára visszaemlékszem, a filmesek általában a könnyebb utat választották. Talpig high-techben feszítő harmatgyenge texasi kopók ideje volt ez, de szerencsére olyan értelmes alkotások is születtek ekkortájt, mint Oliver Stone klasszikusa, a Szakasz. A számítástechnika rohamléptű fejlődésének hála eljutottunk oda, hogy ma a karosszékünkben ülve virtuálisan is átélhetjük a háborúk borzalmát. 2003 Vietnám éve lesz a játékgyártóknál – nézzük is a legfrissebb opust, mielőtt még jobban elkalandoznék.

A Line of Sight: Vietnam nemrég a Deadly Dozen 2-vel elhíresült N-Fusion csoport alkotása, nem csoda hát, ha magán viseli a neves ős minden pozitív tulajdonságát, ugyanakkor igyekszik tompítani annak gyengéit. A játék során egy elit felderítő alakulat tagjaként feladatunk a vietkong utánpótlás akadályoztatása, váratlan támadásokkal és szabotázsakciókkal az ellenség harci moráljának gyengítése, csapataink előtt a terep tisztogatása. A diszkréten csillogó bajonettől a páncélökölig a korszak szinte minden jelentős fegyvere a rendelkezésünkre áll, de azt már az elején le kell szögeznem: ez nem a Serious Sam, tehát eredményességünk nem fegyverünk nagyságával arányos. Ahogy egykor a valódi Vietnámban harcolóknak, úgy most itt nekünk is tudomásul kell vennünk, hogy idegen terepen tartózkodunk egy olyan ellenséggel szemben, aki itt nőtt fel, és ismeri a dzsungel összes rejtett zugát. Minden kidőlt fa, minden sűrű bozót potenciális csapda veszélyét hordozza, a föld alatt körös-körül a vietkongok hírhedt alagúthálózata, a domboldalakba rejtett bunkerek és mesterlövészek csak a felbukkanásunkra várnak. Nem lesz egy diadalmenet, de aki kipróbálja, az – ha nem is konkrétan a saját bőrén – megtapasztalhatja, milyen lehetett egyszerre üldözőnek és üldözöttnek lenni.

És most lássuk, mi kell a tökéletes hangulat megteremtéséhez. A grafika, mint már említettem, a Deadly Dozen 2 egyenes ági leszármazottja, a táj ábrázolása ennek megfelelően lélegzetelállítóan részletgazdag, különösen ami a flórát illeti. Személy szerint én többször is sikeresen váltam kézi-

gránátos csapdák áldozatává pusztán egy remekbeszabott páfrány közelebbi szemügyre vétele miatt. A növényvilág nem csupán változatos, de meghökkentően életszerű és autentikus is, gyaníthatóan biológusok és természetjárók véleményét is kikérték a fejlesztők. A végeredmény tökéletes dzsungel-feeling. Az időjárási effektek pazarok, és mindig pontos összhangban vannak a változatos égbolttal. Külön ki kell emelnem az esőcseppeket, melyek végre pontosan követik a tereptárgyak formáját (megcsodálásuk szintén néhány életembe került...). A fegyverek megjelenítésénél már kicsit vegyesebb a kép, vannak jól sikerült darabok, de elnagyoltak is akadnak. Érdekes, hogy míg a fegyverek újratöltése gondosan le van animálva, a fegyverváltás csak egy villanás (vagy hősünk lenne enynyire profi?). A fegyverek viselkedésére panasz nem lehet, fizikájuk kiváló. Egy profi karabéllyal könnyedén kilőhetjük a cigit a bunker ajtajában álldogáló vietkong szájából, míg egy komolyabb gépfegyverrel jó, ha a bunkert eltaláljuk (igaz, akkor semmi sem marad belőle). A pisztolyok csak közelre pontosak, a jó öreg távcsöves barátunk viszont igazi halálosztó (nem beszélve arról, hogy segítségével távoli pálmafák ringatózó mozgását is megcsodálhatjuk. Ugyan már, mi az a néhány élet ezért a pompás látványért?!) A programban bármikor válthatunk first person és külsőkamerás nézet között, utóbbiban elégedetten csettinthetünk hősünk korhű katonai ruházatát látva, és a csapdák korai észrevételében is segítségünkre lehet.

A hangulatteremtés második fontos kritériuma a hang. Szerencsére e téren sincs szégyenkeznivalója a játéknak, a kínálat itt is bőséges a halovány szoftveres emulációtól a mellbevágó EAX3-ig. A zene ügyesen megbújik a háttérben, csak veszélyhelyzet esetén erősödik fel egy-két baljóslatú taktus erejéig. A környezeti zajok tiszták, jól pozícionáltak. A fegyverek hangja pontos, egyedül a páncélököl becsapódásának hangjára csóváltam meg a fejem, alkalmam ugyan ritkán adódott élőben látni ilyet, de hangja gyaníthatóan nem a féltéglával bevert kirakatéra hajaz.

A harmadik, de nem kevésbe fontos szempont a játszhatóság és játékélmény. Bátran állíthatom, a lopakodós, megfontolt harci játékok szerelmesei hosszú boldog órák elé néznek. Sikergyanús a helyi hálózatban vagy Interneten át használható multiplayer lehetőség is, itt osztagként, egymásra vigyázva kell küldetéseket teljesíteni. Nem én lennék, ha nem említenék meg néhány negatívumot is. A nálam járt verzió a memóriakezelés terén fura dolgokat produkált: ha többször kiléptem a főmenübe, majd vissza, a játék hajlamos volt a véglegekig lelassulni. Néhol előfordult olyan is, hogy egy hosszú menetelést követően kifogyott alólam a táj (értsd: egyszer csak nem lehet tovább menni). Ezekhez hasonló hibák a Deadly Dozen szériánál is előfordultak, egy patch, esetleg a pálya ésszerű átszabása orvosolhatja őket. A program elég szélsőségesen paraméterezhető, így mindenki megtalálhatja gépének megfelelő grafikus részletességet.

Ugyan a Line of Sight: Vietnam a DirectX 9-cel karöltve érkezik, a józan ész mégis azt sugallja, hogy DirectX 8-as játékkal állunk szemben, maximális élvezetéhez tehát egy Radeon 8500-as vagy a GeForce 4-es széria egy erősebb tagja dukál. Vas tekintetében hozza a szokásos papírformát: minimum konfig PII 550 MHz, 128 MB RAM, 32 megás grafikus kártyával, de ez természetesen vakítás, a valóság valahol a 2000+-os Athlon és 512 MB RAM, egy fentebb vázolt grafikus kártya és egy Audigy környékén keresendő. Mindent összevetve kellemes órákat töltöttem a Line of Sight: Vietnammal, és ha nem is a legtökéletesebb shooter, amit valaha láttam, nekem az utóbbi időben ez a játék nyújtotta leginkább egy valódi harc hangulatát.

A végszó. Szándékosan igyekeztem könnyedre venni a bemutató hangnemét, hiszen háborúról, különösen megtörtént háborúról nehéz beszélni. Más a Q3-as rocketjump, és más, ha az ember tizenévesen, téveszméknek engedelmeskedve egy ismeretlen ország földjén hörgi az utolsókat. Vietnám a Pokol volt, generációk szakadtak el egymástól miatta, és Amerika még mindig nem heverte ki igazán. Ennek ellenére most ismét valami olyanra készül, amit egyelőre nem képes száz százalékig megindokolni. Megtelt a raktár.

Beton

91%

grafika 23/25
zene/hang 13/15
játékélmény 37/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 600 MB HDD

ARENA
Deadly Dozen 2 ....0%
Medal of Honor 0%

FREELANCER

Fejlesztő: Digital Anvil **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/freelancer

Nehéz szülés volt, de már a múltkori bétatesztnél tudtam, hogy megérte kivárni azt az „rövidke” 3-4 esztendős periódust, amíg a digitális üllőn kikristályosodott a Freelancer. A Digital Anvil és Chris Roberts hajdani szakításán eleget keseregtünk – remélem, találkozunk még a WC (nem klotyó, hanem Wing Commander ;-)) szülőatyjával, s talán egyszer majd újra szétcsap az űripar nebulái között... Addig is, míg ez az idő eljön, végezzétek ki a malacperselyeket, bár nem szívesen buzdítok senkit Microsoftos tőkeinjekcióra, de a Freelancer, ahogy mondani szokás: „megéri a pénzét...”

Ha a műfaj fényességes múltja felé fordítanánk csillogó orcánkat, valahol az alagút legvégén David Braben Elite-jét látnánk, aztán a kettő között ott villognának a Privateer, és az X: Beyond the Frontier jelzőbójái. A recept nem sokat változott az idők folyamán: végy egy univerzumot, zavard ki belőle Istent, hiszen ’az’ te leszel ;-), szerezz hajót fajtársaid bánatára, pumpálj bele az aktuális pénznemet átváltva mindenféle pusztító mechanizmust, az önvédelem jegyében módszeresen alázd a lakókat, és akit nem alázhatsz meg az űrben, azt vágd át a palánkon kereskedelem címszó alatt.

A Freelancer jó úton halad az imént vázolt elvek tengerében, de itt kőkemény irányvonal támogatja a magányos játékost, azaz induláskor magunkra rántjuk Edison Trent figuráját, és a fejlesztői mézesmadzagot követve fedezzük fel a végtelent. Minimális létfenntartáson egyetlen nap alatt átlövöldözhetjük magunkat a történeten, de ezt tényleg 24 órás rabságként értsétek, mert ha egyszer beindult a “menet”, akkor hajlamos elfeledkezni az ember olyan apró dolgokról, mint evés, alvás, barátnő szülinapja (én épp ezt vezekelem ;-)).

A Freeport 7-tel kezdődött minden, pontosabban a felrobbanásával, a túlélők között ott búslakodik szőke *hírónk*, s a veszteséglistáján első rubrikában a hajóját siratja, mellékesen oda a nyugdíjalap, hisz az állomás roncsaival együtt a *nagy biznisz* is füstté vált. Mivel üzlettársunk erősen dögrováson, nagy bánatosan bekullogunk a bárba, és beleválgunk az első (s egyetlen) vonzó ajánlatba. Az idegen „artifactok” rejtélye, és a hírekben terroristának kikiáltott “Rend”, valamint a szokás szerint végül csak beeső világmegmentés nálam pontosan úgy csapódott le, mint egykor Dead-eye útja az Archimedean Dynastyban: profi előadás, tökéletes kivitelezés. A világokat járva egy régi reklám öszszegzi a képet, s ’talán’ felfedi a liposzómák titkát: New York, szikrázó napsütés... Berlin, erős szél... London, szemerkélő eső... De a hajam (és a hajóm) még mindig kitart. ;-) Nos, nem tévedés, a Sirius rendszerben az emberiség kultúrák szerint csoportosul: bolygók, űrállomások nevei, látványa csengenek össze a földi civilizáció ismert nagyvárosaival, nevezetességeivel.

Időnként eltávolodunk az eseményszáltól, csak hogy begyűjtsünk egy kis pénzt a következő szintlépéshez, a világot behálózó érdekszférák, kisebb-nagyobb szervezetek kedvéért mészárolva az ellenlábasokat. A kocsmákban tobzódó emberkék nem véletlenül koptatják a székeket, néhányan fontos infókat tartogatnak, mások lóvéért kihekkelnének egy kis reputáció-növekedést, megint mások morcosan duzzognak, mert belerondítottunk a világukba. Amíg tápolunk, nagyjából ugyanazok a feladattípusok váltják egymást, az elemzésük minimális agymunkát, a kivitelezés perfekt reflexeket követel. Például csípd el X Y fickót, dörgölj le két fegyverplatformot, szüntess meg egy űrállomást, és a kedvencem, egyben a leggyakoribb: nyírj ki mindenkit a megadott koordinátákon. Az utolsó etapban még ezeket a kilengéseket is kispórolták, s akár az em-

lített AD-nél, inkább alánk tolnak egy szuper hajót (Anubis) nevetséges összegért, csak daráljunk, nyomuljunk előre.

Ami az élmény vizuális részét illeti, képileg rendben is volnánk, a gépigény röhejesen alacsony, de ebből következően nem az ultra-high textúrák és a bump mapping paradicsoma a Freelancer. Amit a technológiánál hiányolnánk – kisebb hajók kidolgozása, alacsony poligonszámú modellek, pilótafülke „lécek" helyett –, azt hangulatban pótolják, gázfelhőkben, aszteroidamezőkben cikáznak az energiafegyverek töltetei, 3 dimenziós villámgyors mozgás a lebegő szikladarabok körül, szlalomozás padlógázon, miközben rakéták pattannak le a hajóról, szóval nagyon "hűha". Az irányítás poénját már több helyen lelőtték, de hátha még valaki nem hallotta: tehát az űrhajót egérrel kontrolláljuk. Hallásra kevésbé szimpatikus, mint kipróbálás után, és tényleg jól működik a módszer (csak ne lenne olyan bánatos az a sok profi joystick), könnyen szét lehet kapni a támadó hajókat, miközben a gyorsbillentyűkkel kapcsolgathatjuk az arzenált, tölthetjük a pajzsot, javítgathatjuk a törzset.

A fegyverzet-összeállításról hajnalig lehetne misézni, a rakéták, torpik, lövegek először is szintekbe vannak sorolva, csirke hajóra nem pakolhatsz 400-at sebző szuperágyúkat, aztán a lőtávolság is fontos lehet, akárcsak az, hogy mennyi energiát szlopál ki a rendszerből egy sortűz. A "motoros" aknák kezdettől fogva népszerű darabok, az AI szorgalmasan szórja is eléd, a játék utolsó harmadában már túlnyomórészt rakétázik, érdemes lekottázni, és hasonlóan cselekedni, a torpedókra viszont csak akkor mozduljunk rá, ha biztosan lassú és nagydarab vasak (állomások, csatahajók) ellen megyünk.

Bár már a nemzet küldetéslemezért kiállt, azért a Microsoft nem véletlenül írta a játék honlapjára az open-ended kifejezést, azaz ha megtettük, "amit megkövetelt a haza", elhúzhatunk a sunyiba bóklászni. A multi még ennél is jobb megoldást kínál, hisz a küldetéssorozaton úgy rohanunk át, mint a mérgezett egér, s közben elsuhan mellettünk az univerzum, pedig épp az lenne a sava-borsa az egésznek, hogy átfésüljük még a legutolsó kis patkányfészket egy szuperfegyverért, vagy egy százezres fuvar ígéretéért a galaxis túloldalára. Szép gondolat lett volna a fejlesztőktől, ha az „Ali baba és a negyven rabló"-féle szituációkat erőltették volna rá a szervereken rohangáló kareszokra, de a Digital Anvil fejében valószínűleg inkább „a párosban szép az élet" gondolat járt. Társat mindenképp újítsunk, egyrészt kevésbé unalmas úgy az élet, másrészt ketten könnyebb feltérképezni a világot, a trió vagy a még magasabb számok ellen azonban a küldetések után járó zseton szétosztódása szól.

A kereskedés szingliben dögunalom, amúgy is félpercenként fordul velünk a világ, az adrenalin pedig még ott lüktet a füledben az előző csata nyomán, tehát szóba sem jöhet, hogy eldobd a tuti vadászgépet, és felcsapj kalmárnak. De aztán multiban elkezded figyelni az árakat, vagy a tapasztalt cimbiktől jönnek a fülesek szépen sorban – komám, vegyél gyémántot a németeknél háromszázért, Tokióban ötszörös zséért el lehet nyomni, pár karikát levágsz, és olyan hajót veszel, hogy fél Berlin bekakál –, és akkor nincs mese, muszáj ráállni. Aztán lassan kezded kiismerni a rendszert, új féreglyukakat fedezel fel, durvábbnál durvább hajók suhannak el melletted, és rájössz, hogy itt tényleg a "lé a tét". Pénzt kell szerezned, de gyorsan, mert az a Sabre fighter olyan szépen súgja, hogy vegyél meg, és persze szükség lesz néhány 6-os szintű fegyverre – ezzel illik beköszönni a peremvidéken, a tetejére pedig kell még valami pöpec löveg, pajzsból sem adnád továbbfejlesztett Sentinel alatt, és máris százezrekben gondolkozol, észre sem veszed és véged, a Freelancer bekebelezett.

A végén mondhatnám, hogy lehetett volna szebb, jobb, esetleg egy reálisabb kereskedő-szisztéma még belefért volna, ahol az árakat a rendszer és a játékosok közösen alakítják, de így is maximálisan elégedettek lehetünk az eredménnyel.

Tika

91%

grafika 20/25
zene/hang 14/15
játékélmény 40/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás [demo]

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 600, 128 MB RAM, 1,3 GB HDD

ARENA

Privateer 91%
Beyond the Frontier......................89%

GROM

Fejlesztő: Rebelmind **Kiadó:** CDV **Web:** www.gromgame.de

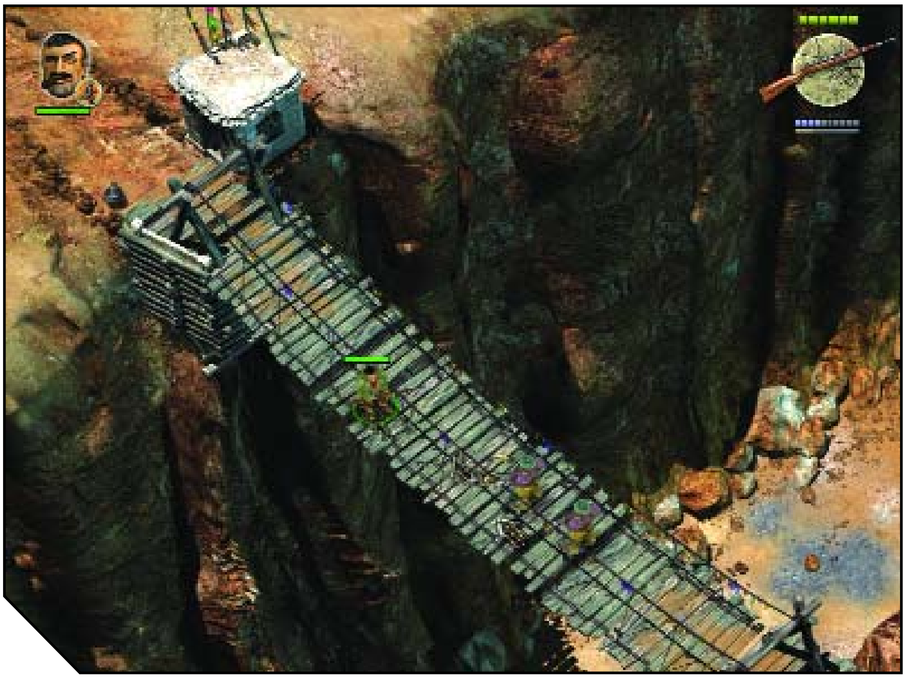
Be kell valljam, alapos leckét adott nekem a Grom. Napok óta az üres monitorral szemezek, próbálom megfogalmazni a gondolataimat, próbálok fogást találni a játékon, de nem megy. Félreértés ne essék, ez nem azért van, mert nem tetszik, ellenkezőleg: annyira újszerű és változatos, hogy a jól bevált sablonok nem működnek, át kell hangolnom magam. De hát mégis csak cikket kell írnom róla, úgyhogy Isten neki, fakereszt. Fussunk neki mondjuk a sztori felől megközelítve, aztán próbálkozzunk begyömöszölni valami skatulyába, bár ez nem lesz egyszerű…

Történetünk 1942-ben játszódik Tibet és India ősi földjén. Fő- és címszereplőnk Grom ezredes, a lengyel speciális erők korábbi tisztje, kinek családját megölték a nácik, ő szovjet fogolytáborba került, de sikerült megszöknie, és múltját feledendő egész a Távol-Keletig futott. Itt botlott egy másik szláv figurába, egy Petr nevű cseh (amúgy kedves) gazfickóba, akit az utca nevelt, és jelen állapotában épp ezen a környéken csencsel. A két jóember összeállt, és együtt járják a poros utakat. Ám egy szép napon feltűnik az égen egy, a Harmadik Birodalom jelével ékesített zeppelin, és Grom megérzi ereiben a jól ismert bizsergést. Hogy mit keresnek a nácik épp Tibetben? Ez nem lehet kérdés… Egy kevéssé olvasott számítógépes játékos azt hihetné, hogy a náci párt valamiféle német okkult archeológiai társaság volt, akik a negyvenes évek elején szerte a világban régészeti ásatásokat folytattak. Ezúttal egy ősi város romjait kutatják, ahol állítólag egy ősi király, Arjuna tizenkét fegyvere rejtőzik, melyeket az istenek ajándékoztak kegyeltjüknek, és ezek mindegyike képes egész városokat földig rombolni. Isteni fegyverek = világuralom, ám ehhez Grom bácsinak is lesz egy-két szava. Sőt több. Kalandjai során érdekes figurák csapódnak hozzá, hol egy német, de saját fajtájától menekülő Hans nevű jóember, hol egy indiai szerelmes férfiú, vagy éppen Margaret 'Fishbone', az angol speciális erők ügynöke.

Szóval, hogy is állunk a kategorizálással? Mostanság előszeretettel keverik a fejlesztők a műfajokat, főleg kiadói parancsra, hiszen így egy-egy játék több beállítottságú rajongót is a játék megvételére csábít. Ez persze nem baj, ha jó az arány; persze, mint a koktélok esetében, jó alapanyag és ügyes bármixer is szükségeltetik a fogyasztható végtermékhez – esetünkben szerencsére mindkettő áll. A Grom balkézről kalandjáték, azaz menni kell mindenfelé, beszélgetni seregnyi NPC-vel (ügyesen, lásd később), küldetéseket teljesíteni, talányokat, feladványokat megoldani és így tovább. Jobb kézről viszont akciódús taktikai RTS, amolyan Commandos és Desperados elegy, ahogy azt mindjárt látni is fogjuk.

A játék a megjelenítéshez is vegyes technikát használ: a saját fejlesztésű motor előre renderelt (gusztusos!) hátterekre applikálja a 3D-s karaktereket valós időben, mindenféle DirectX-es látványelemekkel felspécizve. Utóbbiból elég neki a 7-es verzió, vasban pedig szerény, így futtatása nem hiszem, hogy gondot jelentene bárkinek is. Alapból 800x600-ban fut, és bár a fejlesztők megígérték, hogy lehet ezt majd növelni, ennek nyomát nem találtam, úgyhogy meg kell elégednünk ezzel. Amúgy nincs vele baj, a látvány kellemes, színes, vidám, enyhén karikírozott, mint egy hollywoodi animációs film a Disney vagy inkább a Dreamworks műhelyéből, belülről hajtott átvezető filmbetétekkel, hozzáillő dinamikus zenével, ahogy azt kell – egyszóval a koktél körítése, kis napernyővel és gyümölcsdarabkákkal rendben van. Igaz, a technikának nyilvánvaló előnyei mellett megvannak a hátrányai is – például a forgatás hiánya, ami néha bizony hiányzott. Zoom viszont van, bár „gumis", azaz megfelelő gombokkal lehet közelíteni-távolítani (főleg utóbbi a hasznos a pálya átnézésére, bár néha nem árt előbbi sem, főleg, ha egy légypiszoknyi tölténytárat akarunk fölvenni a földről), a gomb elengedésével visszaáll az alapértelmezett középtávoli (amúgy izometrikus) nézet.

Az irányításhoz ajánlott egy jófajta görgős egér, mivel a fejlesztők igen ügyes szisztémát találtak ki,



azaz majd’ mindent a rágcsálóval lehet csinálni, ennek teljes kiváltására különben 43 gomb szükségeltetne… Nézzünk egy kis gyorstalpalót ebből. A képernyő bal felső sarkában látjuk az általunk irányítható karakterek fejét, a kiválasztott figura színes és felénk néz. Jobb klikkel állíthatjuk be csata közbeni viselkedését: védekezés, támadás, és „tüzelj, ha kell”. Ezek kiválasztására még egy módszer van – a billentyűzet megfelelő gombján kívül –: a jobb egérgomb nyomva tartása mellett el kell mozdítanunk a kurzort a képernyőn, ekkor megjelenik egy kis menü, amelyben hat ikont találunk. A fentiek mellett az állás, a guggolás és a hasra fekvés parancsait is kiadhatjuk hősünknek (vagy egyszerre akár az összesnek is), ez majd a taktikai részekben játszik szerepet. Dupla jobb klikkre a hátizsákunkba kukkanthatunk be, ahol 6x4 (vagy kevesebb, karaktertől függ) rekesz áll rendelkezésünkre a talált cuccok elpakolására – sajnos „öltöztetőbaba” nincs, azaz minden fegyver, még a kezünkben lévő is az itteni helyet foglalja. Szerencsére a játék jó részében kíséretünk tagja egy jak is, az ő csomagjában 6x6 egységnyi hely van. Természetesen lehetőség van egy mellettünk álló figura hátizsákjában is matatni, azaz kedvünk szerint rendezkedhetünk és csereberélhetünk, hogy mindig a megfelelő fegyver és a hozzá tartozó lőszer legyen nálunk, no meg elegendő mennyiségű kötszer, mert erre is nagy szükség lesz. Az kicsit idegesítő, hogy ha találunk valamit, azt karakterünk nem teszi el automatikusan, hanem megjelenik a hátizsák, és nekünk kell manuálisan organizálni, amihez azért szokni kell. Az viszont pozitívum (és remélem, sokan eltanulják ezt!), hogy a CTRL lenyomásával hőseink a kurzor számára láthatatlanná válnak, így könnyen felvehetjük az általuk addig kitakart tárgyakat a földről.

A hátizsákunk oldalán találhatjuk még a térképet, és jó adag dokumentumot, jegyzetet. Sokszor fogjuk őket használni, hiszen például a megtudott információk, megtalált térképek mind bekerülnek ide naplószerűen. Ha már szó esett a jakról: teherhordó állatunk viselkedését szintén állíthatjuk, az ő esetében az állj meg, ahol vagy, a kövess, és a távolodj tőlem parancsokat adhatjuk ki, ez főleg csata esetén hasznos. (De hiányzott ez a Dungeon Siege esetében a csacsiknál…)

Hogy mit jelent az előbb említett megfelelő fegyver? Nos, a társaságunkban lévő minden karakter amolyan RPG-s jelleggel (újabb koktélösszetevő!) eltérő módokon ért egy-egy fegyverhez, ki a pisztollyal ügyesebb, ki a gránáttal vagy a karddal. Természetesen ez a képesség sok használat után fejlődik, ahogy azt kell. Elég változatos az arzenál: kés (szúrásra és dobásra egyaránt alkalmas), kard, Mauser pisztoly, puska (háromfajta: hagyományos és lefűrészelt csövű, plusz egy öblös flinta), MP 40-es géppisztoly, nyeles- és kukoricagránát, páncélököl, taposóakna, és egy különleges fegyver, kiléte maradjon titok – persze ezeken kívül puszta kézzel is lehet csépelni az ellent, illetve ha túl közel vagyunk hozzá, a lőfegyverek agyával is oszthatjuk a fejét. Fegyvert az egérgörgővel, a megfelelő gombbal, vagy a jobb felső sarokban lévő ikonra ballal klikkelve válthatunk. Az ikon felett a tárban lévő lőszerek számát, alatta kékkel az adott fegyver kezelésében való jártasságunkat láthatjuk, természetesen ez minél magasabb, annál pontosabb és nagyobb hatású a támadásunk.

Kalandjaink sora kötelezően végignyomandó oktatópályával indul, úgyhogy ezek kezelését jól be fogjuk gyakorolni. Érdemes a csatákra kitérnünk, hiszen akcióban nem lesz hiány a játék folyamán, és a küzdelmek kivitelezése meglehetősen érdekes. Ha kiválasztjuk valamelyik karakterünket, hagyományos módon, bal klikkel támadhatjuk az ellenséget, persze ha az lő- vagy ütőtávon belül van, ezt a célkeresztre váltott kurzor élénkebb színe jelzi. Ám mi történik, ha több karakterünk van? Nos, itt jön be az említett viselkedésválasztás. Mialatt kiválasztott hősünkkel akciózunk, a másik figura támad, ha ezt állítottuk be, védekezik, vagy visszaló – ám mindezeket magától nem teszi meg, azaz hiába lövik mellette a társát, ő azt teszi, amire utasítottuk. Arra azonban vigyázni kell, hogy ha támadásra buzdítottuk, gondolkodás nélkül beleveti magát a csatába, és halálig küzd. Szerencsénkre az akciókat bármikor leállíthatjuk (alapban a szóköz billentyűvel), és komplett utasítássort állíthatunk össze mindegyik hősünknek: vedd elő a puskát, helyezkedj támadó pozícióba, guggolásba, vagy menj, fuss a megadott pontra – még azt is beállíthatjuk, merre fordítsák pofás felüket karaktereink. A „szünetgomb” újabb megnyomásával mindezeket hűen végrehajtják embereink, gyakoroljuk ezt be alaposan az oktatópálya második szakaszában, az ellenségek AI-ja ugyanis elég kemény,

amint megtámadjuk valamelyiket, kegyetlenül lereagálják ezt mind ők, mind közelben álló társaik. Minden támadásunk előtt célszerű mentenünk, mivel a küzdelmek kimenetele még egyforma szituációkban is eltérő, sok esetben az volt az érzésem, hogy véletlenszerű – az biztos, hogy ellenfeleink (akik között német és japán katonákat, mechanikus szerkezeteket, jetiket és mindenféle mitikus lényeket, démonokat egyaránt találunk) durva erő- (és néha taktikai) fölényben vannak velünk szemben…

Térjünk át a kalandrészre, mivel itt is vannak érdekességek. Mint említettem, seregnyi NPC kerül utunkba – és itt különösen fontos, hogy mielőtt bármelyikükkel is szóba elegyednénk, mentsünk egyet! A beszélgetéseket ugyanis több módon is levezényelhetjük – általában két-három válaszlehetőség vagy kérdés kerül elénk, és minden további akció és reakció ettől függ. Hogy egyetlen példát mondjak: az egyik küldetésben egy koldus 300 aranyért lett volna hajlandó elkísérni egy célszemélyhez, a visszatöltés után sikerült úgy lefolytatnom a diskurzust, hogy a végén ingyen ráállt a dologra. Ha ez mégse jönne össze, még mindig lehetőségünk van arra, hogy alkudjunk az összegből – ez megint egy új, érdekes dolog, egyfajta mellékjáték. Ezen az isten háta mögötti helyen ugyanis a legtöbb elénk kerülő figura kéjes örömmel szándékozik könnyíteni pénztárcánkon, így kénytelenek vagyunk belemenni az alkudozásba – aki járt már például Törökországban, az tudja, hogy ezeken a helyeken az alku kötelező, és igen jól kiforrott technikája van. Minden hősünk rendelkezik alkudozási képességgel, ami kis kártyalapok formájában materializálódik. Minden lap egy-egy technikát jelent: könyörgés, makacs elszántság, kemény, fenyegető fellépés stb.. Mikor elhangzik a bűvös kifejezés: „alkudjunk meg!” (let’s bargain), ki kell választanunk két lapot, pontosabban technikát (lehet egyforma is), majd elénk kerül egy tábla, amelyen lejátszhatjuk a partit. Hogy az adott lépésünkre ellenfelünk hogy reagál, az persze az ő lapjaitól függ – lehet, hogy a keménykedés hatására enged, de az is lehet, hogy kikérve magának a hangot feljebb srófolja az összeget. Sajnos a dolog teljesen véletlenszerű, így még egyszer hangsúlyozom: minden alkalommal mentsünk ezen akciók előtt! Fentiekből az is következik, hogy aki nem ért „külföldiül”, az bajban lesz, persze elegendő klikkeléssel lehet boldogulni, akárcsak más kalandjátékokban, de szerintem érdemes lenne egy magyar verzióval megpróbálkoznia valamelyik hazai kiadónak.

A körítés, mint írtam, remek – jellemző, hogy a felinstallált majd’ egy gigából 200-at a zene, a hangok és a beszéd foglal el, utóbbi érdekes módon nem teljes, azaz csak akkor hallunk élő szöveget, ha valami fontos van, különben csak a feliratok sorjáznak elő. A muzsika változatos és hangulatos, a szövegek jók, tele humorral, igen pihent párbeszédekre és nem kevésbé fárasztó szituációkra tessék felkészülni. A pályák és a feladatok is összetettek, sok kis mellékjátékkal: bokszmeccs angol katonákkal, késdobáló verseny egy banditával, egy vad jak lebirkózása, vitaverseny egy főlámával (nem állat, tibeti pap). Kedvencem az a feladat volt, amikor megszáll bennünket egy démon, és fejünkön egy nehéz sapkával imbolyogva kell adott idő alatt megérinteni bizonyos számú szent lángot, miközben csak jobbra és balra terelgethetjük hősünket. Egy idő után tényleg alig várja az ember az újabb meglepetéseket, és azok jönnek is egymás után, szinte mindegyik pálya tartogat számunkra valami friss dolgot, poént. Ha valamit el lehet mondani a fejlesztőkről, akkor a kreativitást első helyen kell kiemelni. Jómagam rég láttam már ennyi friss ötletet egy rakáson, más fejlesztők négy-öt játékot kihúznak ennyivel, tisztelet a kivételnek. Íme, megint kedvenc témámnál lyukadtunk ki: ismét egy kelet-európai, ezúttal lengyel fejlesztőcsapat tudott felmutatni valami kisebb csodát, és az általam már többször dicsért német CDV kiadó ezúttal is belenyúlt a jóba.

Úgy tűnik, mégiscsak kerekedett valamiféle cikk a végére, bár a legnehezebb még hátra van: nevezetesen, hogy kinek ajánljam a játékot. Mindenkinek, aki az emlegetett stílusokkal jóban van, tehát akár a taktikai RTS-ek, akár a kalandjátékok, vagy az (erősen leegyszerűsített) akciós RPG-k kedvelőinek tartogat kellemes perceket. Persze, aki a TRTS-t kevéssé szereti, az bajban lesz, mert azért a harc elég kemény, bizonnyal ez a legnehezebb része a dolognak. És ezúttal fokozottan igaz az, hogy nem árt érteni a játék nyelvét, különben jó sokáig kitart a stuff – én angol tudás birtokában is már nyomatom jó ideje, de még nem látom a végét, úgyhogy ez semmiképp nem egy hétvégés kaland, ami megint csak jó pont a fejlesztőknek. Ha ehhez hozzáteszem még a már emlegetett kellemes látványt, zenét, humort és ezernyi ötletet, igazán finom összhatás alakul ki, nem beszélve arról, hogy „mellesleg” bepillantást nyerünk a tibeti és lámaista mitológiába – a játékot akár egy korrekt ismeretterjesztő műsornak is felfoghatjuk, amelyben egy titokzatos, jórészt ismeretlen, de nagyon gazdag és értékes, érdekes kultúrával ismerkedhetünk meg.

Csak ezért már megéri…

]{redenc

91%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 350, 128 MB RAM, 900 MB HDD

ARENA

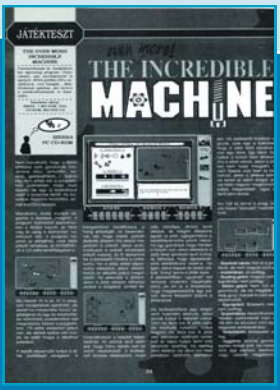
Another War 73%

NOSZTALGURU - 1994/5

Mad Dog II

A Mad Dog II (akárcsak az első része) a CD-Rom korongokat annak használta, aminek az készült: adathordozásra. Felvettek a (majdnem) színészekkel pár klisét, és ezeket egyszerűen filmként rakták fel a lézerégette sávokra. A végeredmény persze iszonyat pixel lett, de abban az időben a minimális gépigény a 386SX/25 volt, egy (1) mega rammal. Manapság is adnak még ki ilyen játékokat – persze főleg DVD-n, de gamer szempontból a szavatosságuk nem éri el még azt a szintet sem, amiért a nyersanyag árnál többet kiadnának érte. Abban az időben persze más szemmel néztük, és végül is ez volt az a játék, ami a nevem elé rakta a M. D. szignót is. A lényeg azon volt, hogy jó időben a megfelelő területen nyomjuk le az egérgombot, amit kis megakadás követett (nem is tudom, hogy akkor voltak-e már dupla sebességű CD meghajtók), majd vagy meghaltunk, vagy pedig a kb. 20 soros programrutin úgy ítélte meg, hogy jól időzítettünk, s ment tovább a játék. De tudjátok, mit? Inkább nevezzük interaktív filmnek. Nosztalgiázni jó, de ma már nem ülnék le mellé hosszabb távon...

Mad Dog Jon



Incredible Machines

Ezt a játék igazán kellemes emlékeket ébreszt bennem, és a 96%-os értékelésem is mutatja, hogy akkor is mennyire meg voltam vele elégedve. A mai játéktrendeket ismerve most igencsak egyedülálló lenne, ugyanis a nagy kiadóktól nem valami nagy számú logikai játék kerül a piacra... Persze ha a „lődd szét a fejét" egyfajta logikának számít, akkor most is dömping van. :-))

A játék lényege az volt, hogy mindig egy adott logikai feladatot kellett teljesíteni a rendelkezésre álló eszközökkel (pl. a labda essen bele a kosárba... és ehhez volt négy lépcsőd, egy lufid... stb.). Az igazán menő az volt benne, hogy egyszerű szórakozást nyújtott, és abszolút pihentető volt... Ezt úgy értsd, ha az ember munka közben 10 perc pihenőt akart tartani, akkor ez a játék abszolút üdítő hatású volt, és tényleg 10 perc pihenőt jelentett. Manapság ilyen nem nagyon van. A logikai játékok is 3D-sek... Lassan már hányok a 3D-től. Miért kell, hogy 2600-as AMD-m legyen, hogy rendesen lehessen játszani a játékokkal????

Mr. T.

1942 Pacific Air War

Szerelem ez a javából, mely sok-sok évvel ezelőtt lángolt fel, mikor is a jószerencse által vezérelve megakadt a szemem egy könyvespolcon megbúvó, csontsárga köteten. Kiszabadítván a többi könyv fogságából, rögvest belelapoztam Walter Lord Hihetetlen győzelem című művébe, és többé nem volt menekvés; azonnal magukkal rántottak a csendes-óceáni csatározások örvényei... Mondanom sem kell, egyetlen leckém sem készült el másnapra, és az elkövetkező hetek tanórái alatt is leginkább az foglalkoztatott, vajon milyen őrült gondolatok cikázhattak Wade McCluskey parancsnok fejében, miközben a Yorktown VS6-os századának Dauntless-eit zuhanásba vitte át magasan a Kaga felett.

Ezen bizsergető élmény személyes megtapasztalása azonban még jó néhány évig váratott magára. Ugyan már a Lucas Arts gondozásában, a'80-as évek végén piacra dobott 'BattleHawks' is irgalmatlanul élvezetes márepüléseket biztosított, az 'igazi' adrenalingerjesztőnek természetesen a szimulátor-fejlesztők királyának számító MicroProse-tól kellett érkeznie. Bátran állítom, hogy a PAW még a megjelenését követő nyolc év elteltével is a legjobb II. világháborús szimulátorok közé tartozik. A történelmi részletesség ill. a címben szereplő évszám sugallta dátumtól eltérően a tengeri hadviselés történetének mind az öt klasszikus ún. 'hordozó ütközetét' fondorlatosan magába foglaló tartalom tekintetében mit sem vesztett fényéből a csillagos ötös. A programkód magas színvonalát pedig mi sem bizonyítja jobban, mint azon tény, hogy az itt debütáló engine továbbfejlesztett változata lett a lelke a szimulátorőrültek köreiben szintén rendkívüli népszerűségnek örvendő European Air War-nak is.

Persze mint minden más hasonló jellegű 'múlt századi' program esetében, mai szemmel nézve nehezen vitatható a látványbeli megoldások hiányossága, azonban '94-ben a texturált grafika volt az ász. De még mennyire profinak találtam a gépek sárkányának viseletes, az erős napsugárzástól bemattult, olajfolyások és lőporfüst-csíkokkal tarkított festését! Az is megadta, hogy végre a tenger sem egy nagy homogén kékség volt már, mi több, kezdetben felesleges lőszerpazarlásra késztetett a vízbe csapódó lövedékek fakasztotta csodás törpe gejzírek látványa is. Azonban a legemlékezetesebb élményt mégis a légvédelmi gránátok robbanásainak formás kis füstpamacsai jelentették, még akkor is, ha azok történetesen éppen a mélyrepülésben száguldó Avengerem orra előtt terítették be halálos szilánkjaikkal a levegőt.

Annak ellenére, hogy a nagy kékség felett zajló heves, az egyes géptípusok teljesítménybeli különbségeit realisztikusan kihangsúlyozó fordulóharcok és az acélsodrony idegeket feltételező zuhanóbombázó bevetések hangulata is rendkívülire sikeredett, legemlékezetesebb támadásaimat – a hovatartozástól függetlenül – szinte kizárólag a torpedóvetők botkormánya mögött éltem át. Különös, szinte szürreális élményt jelentett egy másik szemszögből nézve, immár aktív résztvevőként átélni a dokumentumfilmekből oly jól ismert, a hullámokat szinte súroló, a légvédelmi ütegek sokasága által emelt tűzfüggöny előtt egy lélegzetnyi idővel száguldó gép végső rohamát, melynek vége – mint ahogyan az a valóságban is – egy égbeszökő vízoszlop vagy a víz felszínén lassan szertefoszló olajfolt lett.

Sorell'

AIRPORT TYCOON 2.

Fejlesztő: Sunstorm Interactive **Kiadó:** Global Star Software **Web:** www.sunstorm.net

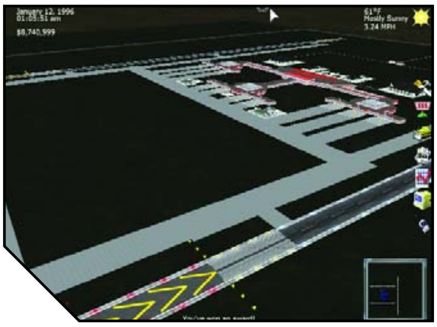
A polgári repülés megszállottjai bizonyára szép emlékekkel gondolnak vissza az Airport Tycoon első részére, amely sokaknak inkább Airport Inc. fantázianéven volt ismerős. Ez a névcsere ne tévesszen meg senkit, hiszen az Airport Tycoon 2 az előbb említett címeken futó játék egyenes ágú leszármazottja. Aki pedig kételkedne a fenti mondatok valóságtartalmában, annak elegendő mindössze egy kattintást tennie, és máris megelevenednek előtte a régi szép repülőtéri kalandok. A baj csak az, hogy könnyen azt hihetjük, összecseréltük a lemezeket, és az első részt indítottuk el...

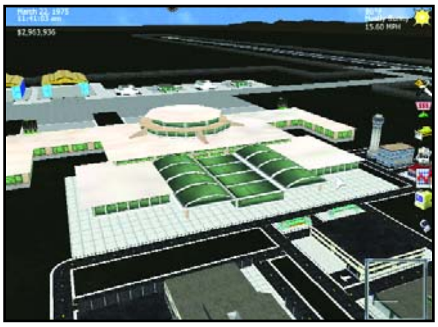
Az első rész számomra is kellemes emlékekkel szolgál, hiszen sokszor éjszakákat átvirrasztva gyűjtöttem a pénzt egy-egy új terminálra, berendezéseire vagy éppen további telekvásárlásra. Az tény-kérdés, hogy a játék finoman szólva sem pályázhatott az újszerű grafikai áttörések különdíjára, ám ennek ellenére hangulatára és pörgő játékmenetére nem lehetett panasz. Nagy lelkesedéssel vetettem bele magam az újabb repülőtér-szimulációba, hiszen az eltelt két év alatt sok-sok szépet és jót láthattunk már grafikai ötletek és kezelhetőség terén, s így azt vártam, hogy visszakapunk valamit az eltelt időszak programozási eredményeiből.

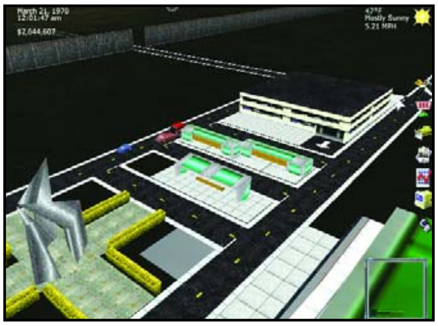
Intróra nem számítottam, tehát nem okozott csalódást, amikor azonnal a főmenüvel találtam szembe magam. Nem mondhatom, hogy elegáns megoldás, ugyanakkor reménykedtem, hogy másra fordították a bevezető elkészítésének hiányából keletkező többletidőt és energiát. Mondanom sem kell, nem így történt. A főmenü kinézete nemcsak túlságosan is egyszerű, üres, hanem még kissé nyomasztó is. Olyan, mintha a hangulati elemek legkisebb bevetésétől is óvakodtak volna, egyedül a radarban elhelyezett gombok utalnak arra, hogy lesz valami közünk a légi forgalomhoz. Ez a pirula persze még könnyen lenyelhető, hiszen a játékos nem sokat fogja látni a főmenüt, ellenben a közben hallható zene minősége és tartalma már kifejezetten a súlyos kategóriába sorolható. Nehéz lenne rá szavakat találni, még szerencse, hogy az options menüben kiiktathatjuk a további kínzást. S ha már a főmenüben járunk, bizony rá kell jönnünk, hogy meglehetősen kevés dolgot állíthatunk be, ráadásul billentyűzetkiosztást, nehézségi szintet vagy hasonló alap dolgokat eszünkbe se jusson keresni. Minden reményünk tehát magára a játékra marad, hogy félelmetesen jó hangulatával, pazar grafikai megvalósításaival, látványos effektjeivel, és ötletességével feledteti a kifejezetten gyenge kezdést, és erős hajrával felzárkózik a remek játékok táborának közelébe. Ha őszinte akarok lenni, mindebben én is csak a régmúlt kellemes emlékei miatt hittem, valami azonban azt súgta itt bent, hogy ebből nagy csalódás lesz...

Régi motoroshoz illően hanyagoltam a játékban fellelhető küldetéseket, s inkább szabad játékot választottam. Első megrökönyödésemet már rögtön a nyitókép okozta, s hirtelen nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek. A grafika – dacára a kérhető legmagasabb, 1024x768-as beállításnak – szinte egy az egyben ismerős volt. Már az üres telek megvásárlásánál is gyanút fogtam, s ahogy szép lassan épülni kezdett saját kis Ferihegyem (amiből aztán Heathrow lett), minden reményem elszállt. Kicsit úgy érezheti az ember, hogy teljesen felesleges beruházni a legújabb videokártyákba, ameddig hasonló grafikával még jelennek meg játékok. Két évvel ezelőtt is már húztuk a szánkat, de való igaz, hogy a hangulat nagy úr, s ezért gálánsan tűrtük eme hiányosságot. De egyrészt a türelemnek is van határa, másrészt pedig a hangulatot igen jól elrejtették, mert nekem nem sikerült megtalálnom. Az még csak hagyján, hogy a kezelés szintén alig ment át változáson, és a régen is macerásnak említett dolgokat változatlanul benne hagyták (objektumok kijelölése utáni kurzor-megmaradás, állandó kiklikkelés zoomolás előtt az építések után, idegesítő forgatás, rossz és elnagyolt kivitelezési munkák az egyes objektumok lerakásánál, stb.), de maga a játék viszont még a régi szintet sem tartja: leromlott!!!

Az első rész ugyanis azzal keltett leginkább jó hangulatot, hogy repülőterünk – a lehetőségekhez képest – realisztikusan működött, azaz mindent aszerint építhettünk, ahogyan azt az életben látjuk, illetve ahogyan saját magunk elgondoltuk. Na, ennek itt vége van. Szégyenszemre be kell vallanom, hogy az első szabad játékom csúnya leégés lett: órákon át építgettem, mindent úgy, ahogy a régi szép időkben, de csak nem akart senki sem szerződést kötni velem. Ott állt a teljesen kész repülőterem, egyből két fullos leszállópályával, vadonatúj épületekkel, kapásból minden kiszolgáló épületből rögtön kettővel. Vártam tehát nagy-nagy forgalomra, sok-sok szerződésre, de az idő rohant, és nem történt semmi. Hirtelen elkezdtem keresni a repülőtér megnyitását szolgáló gombot vagy opciót, de semmi. Ott álltam, és a pénz – a fenntartási költ-







ségek miatt – rohamosan fogyott. Nem kis utánajárásomba került, hogy megfejtsem a titkot, és rájöjjek a siker kulcsára, de sokkal nem lettem boldogabb, hiszen nem véletlenül nem jöttem rá magamtól. Nos, az Airport Tycoon második részében a repülőtér ugyan magától nyílik meg (azaz maguktól jönnek majd automatikusan az ajánlatok a különböző társaságoktól), de ehhez egy sor olyan dolgot kell csinálnunk, amitől a valóságban legfeljebb bezárnának egy repülőteret. Irányítótornyot a repülőtér területén belül? Ááááááá, dehogy! Egyik feltétel a nyitáshoz például, hogy az irányítótornyot kössük be közvetlenül az úthálózatba, a terminál elé vagy mellé. Én kis naiv lélek, természetesen a taxiutak mellé, a kifutópályák közelébe helyeztem el a tornyot, aztán nem is lett belőle működő reptér. Valahogy berzenkednék, ahogy úton Ferihegy 2 felé az irányítótornyot a repülőskanzen vagy az őrzött autóparkoló mellett látnám, de szerintem a dolgozók sem örülnének neki. Mindegy, a szabály az szabály, ráadásul ugyanez a helyzet a tűzoltóság épületével is! Én kis naiv újra, hát nem a taxiutak és a kifutópálya közelébe raktam le, hogy vészhelyzet esetén a lehető leghamarabb odaérjenek? Aki hozzám hasonlóan cselekszik, az számítson rá, hogy nem lesz működő repülőtere. A játék elvárása alapján ezt az objektumot is a parkolóház magasságában kell elhelyezni. Az értelmét persze ennek se keressük, hiszen ha valami történne a leszálló vagy felszálló gépekkel, azok szó szerint melegben lennének...

Tudom, úgy illik egy második rész bemutatásánál, hogy az újításokról írunk minél többet. Én ezt sajnos nem tudom megtenni, mivel a fenti értelmetlen és kifejezetten zavaró, már-már idióta változtatásokon kívül semmi újat nem találtam. Azt reméltem, hogy cserébe lesz sok-sok új objektum, kiegészítő, de mind a grafika, mind a választék elképesztően szegényes lett. Sőt, itt kell szólnom egy másik szívfájdalmamról is: eltűnt a játékból a 3 dimenziós belső nézet. Az első részben bármikor az irányítótorony vendégei lehettünk, azaz saját repülőterünket bármikor szemmel tarthattuk a felső állásból. Most már nem lehet gyönyörködni a fel- és leszálló, vagy éppen taxizó gépek látványában, maximum zoomolással kerülhetünk hozzájuk közelebb, ám még legmagasabb felbontásban is bántóan gyenge a kivitelezés minősége. Szintén eltűnt az a lehetőség, hogy 3 dimenziós, ún. utas-nézetből láthassuk terminálunk belsejét, most már csak kis méretű és teljesen jellegtelen emblémák jelzik, hogy hol mi található épületünkben.

Az Airport Tycoon második része igen hamar lelombozott. Amekkora kedvvel és érdeklődéssel vártam a repülőtér-építő szimulátor újabb részét, akkorát csalódtam is benne. Tulajdonképpen azt nem értem, hogy miért jelentek meg vele, hiszen nemcsak javítást vagy pozitívumot nem tartogat, de még romlott is a színvonala az első részhez képest. Bármilyen hihetetlen tehát, de ha valaki egy igazán jót akar játszani repülőtér-építés terén, az a boltba érve ne a második, hanem az első részt keresse. A készítőknek pedig azt javasolnám, hogy sürgősen kezdjenek neki dolgozni, mert ha így folytatják, annak komoly pénzügyi válság lehet a vége...

Doki

52%

grafika 10/25
zene/hang 5/15
játékélmény 25/40
kategórián belül 10/15
összhatás 2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ARENA
Airport Inc. 90%

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3DO **Web:** www.3do.com

Már megint nehéz dolgom van. A kezdetek óta szeretem a HoMM sorozatot. Szeretem a negyedik részt is. Ám amikor egy fejlesztőcég félévente kiad egy kiegészítő lemezt, azért csak megfordul egy s más az ember fejében, és kénytelen rajongását félretéve, némi gyanúval szemlélni az eseményeket, főleg ha a stuffok semmi eget rengető újdonsággal nem szolgálnak, ám telepítésükhöz kötelező az eredeti verzió, és mindezt teljes áron teszik. De tegyük félre előítéleteinket, és próbáljunk meg objektíven közeledni az újszülötthöz, ha már egyszer örökbe fogadtuk...

A 3DO újabb időjárás-jelentést tett le tehát az asztalra, a „Készülődő vihar” után itt a „Háború szele”. A mindösszesen 160 (!) megányi anyag semmiféle javítást és grafikai csiszolást nem tartalmaz, ezen tehát felugrásból túl vagyunk. Mint említettem, elődjéhez hasonlatosan szüksége van az alapverzióra, ha kell, azt megfoltozza, ennek ugye főleg a multiplayer miatt van jelentősége, és természetesen tartalmazza a Gathering Storm újdonságait is, azaz az ott megismert lényeket, tárgyakat és épületeket. Lássuk hát a kis jövevényt.

Az első szíven ütés rögtön a játék indításakor éri az embert, ugyanis bár egy interjúban azt állították a fejlesztők, hogy az NWC teljes gárdája ezen az anyagon dolgozott, semmiféle mozit nem kapunk, helyette a legszebb DOS-os időket idéző diavetítést látunk, kézzel rajzolt, rajzfilmszerűen animált felvezetőt, ami azért hagy némi kívánnivalót maga után.

A főmenühöz természetesen új háttér és nyitózene jár, ezzel nincs gond. Aztán új játékot indítva a kötelező pakk következik: 21 új szólista és 4 többjátékos scenario, plusz külön könyvtárban 20 válogatott, díjnyertes, játékosok által készített etap 13/7-es megoszlásban, és természetesen a kötelező új kampánysorozat, az immáron szokásos 5+1-es módszerrel, azaz ahhoz, hogy a hatodik küldetést lejátszhassuk, az első ötöt is végig kell nyomni.

Az legalább új, és legjobban ez tetszett, hogy a GS ellentettjét kapjuk: bár mindkét anyagban öt hős a főszereplő, de míg ott karaktereink összeálltak egyetlen közös cél érdekében, itt saját útjukat egyengetik. Bevallom, nekem nem igen jött be az öt figura, elég unszimpatikusnak találtam őket. Az első küldetésben egy Spazz Maticus nevű félhülye, megalomán, apagyilkos királyfit terelgetünk, aki a maga uralma alá akarja hajtani az egész világot. A másodikban Mongo, a barbár új országot indul alapítani, miközben saját testvérét is ráncba (pontosabban: láncba) kell szednie. A harmadik etapban az alkimista mágus, Mysterio, a Nagyszerű a halhatatlanság receptjét keresi egyre őrültebben. A negyedik hős egy szintén enyhén fejlöveses véreskezű (!) elf, Erutan Revol, egy korai Greenpeace aktivista, aki megelégeli az emberek baromságait, és elhatározza, hogy kipusztítja fajtájukat, lerombolja városaikat, és visszaad mindent a természetnek. Végül ötödiknek itt van Von Tarkin báró, pontosabban az egykori báró testéből újjászületett csontmuki, aki szintén a világ elpusztításán fáradozik, hogy minden élőből rendes zombit, csontvázharcost, kísértetet és egyéb hasznos jószágot teremtsen. Az utolsó küldetésben hőseink sorsa összefonódik: megjelennek Channon királyságának fővárosa, Rylos falai alatt – ám csak egyikük győzedelmeskedhet, így a küldetés elején ki kell választanod, melyik hős a legszimpibb, kinek a küldetését akarod beteljesíteni. Ez jópofa dolog, hiszen a végső győzelemhez nemcsak Rylost kell elfoglalnod, de a többi négy, eddig pont általad gyilkosra feltápolt figurát is le kell győznöd, másrészt ha kíváncsi vagy az összes végjátékra, ötször kell nekifutnod ennek az etapnak – ügyes, nagyon ügyes...

A GS-ben négy új lényt ismertünk meg, ehhez most három újabbat kapunk, mind négyes szintű jószág, és egyik sem termelhető városainkban. Az első valószínűleg a legnagyobb sikerlény lesz, egy Megadragon névre hallgató káoszsárkány, 1000-es (!) HP-val. Sebzése 50-100, támadás/védelem 50-50, sebesség 7, lépés 15. Képességei: 50%-os mágiaellenállás és köríves tűzfújás, ami kis területen ér mindenkit (sajnos barátot is). Igen kellemes az összkép, persze az ára ennek megfelelő (8000 arany és négy egység kén), de ebben a játékban sajnos nem vásárolhatunk belőle, készen kapjuk az első küldetéssorozatban, és a későbbiekben csak harcolni fogunk ellene.
A második nóvummal is összefutunk rögtön az első küldetésben, és ezt is igencsak könnyű megkedvelni. Egy Catapult nevű mechanikus szerkezetről van szó, tehát a Ballista mellé kapjuk társnak az életvonalon, de annál lényegesen erősebb. HP: 200, sebzés: 20-34, támadás/védelem: 36-36, lépés

17, és 12 tölténye van. Négy képessége közül kettő standard (Ranged és Mechanical), kettő új: az első a Siege Capable, mely teljes értékű támadást biztosít még akadályok, várfalak mögé is, bármekkora (!) távolságra, a második a Greek Fire, mely a megtámadott lény körül állókat is beteríti (megint csak sajnos saját csapattagját is), növelve a támadás erejét.

A harmadik jószág a második küldetésben kerül elénk, és rögtön barbár csapatunkba: egy Frenzied Gnasher nevű erőlény, a varacskos disznó és egy oroszlán kereszteződése. Lássuk, mit tud: HP: 300, sebzés: 40-55, támadás/védelem: 40-40, sebesség: 4, lépés: 21. Őt találtam a legkevésbé hasznosnak, mivel bár mágiaálló, de berserker tulajdonságú, azaz nem irányítható, magától lép. Ha csak pár ilyen alkotja a csapatodat, nem rossz, de nagy, erős, jól összerakott vegyes sereg esetén kis sebessége miatt alig jut szóhoz, a legtöbbször mire lépne, már vége a meccsnek...

Sajnos mindössze ennyi az újdonság, ráadásul, mint írtam, ezeket rögtön az elején megismerjük, innentől kezdve a puskapor el van lőve, ugyanis például új tárgyból egyetlen egy darabra se futotta az NWC szürkeállományából (vagy az időből, pénzből, ki tudja). Tulajdonképpen újfajta épület sincs, amik bekerültek, azok a GS és a WW lényeinek „nemzőhelyei”, ahol felbérelhetünk belőlük párat, kivételt képez a Megadragon, mint fent említettem, de Conservatory vagy Coliseum léptékű újdonság nincs (ezek persze itt is szerepelnek).

Ha valami nóvum után kutatnánk még, azt a küldetésszerkesztőben találjuk meg – ironikus, hogy pont itt szerepel a legtöbb hasznos dolog, amikor lassan utolsókat rúgja a HoMM4... (Persze tegyük hozzá rögtön, hogy ezzel megadták a fejlesztők a lehetőséget arra, hogy a rajongók számolatlan gyártsák az új etapokat, ezzel „önként és dalolva” kitöltve az ötödik rész megjelenéséig hátralévő időt.)

Az első újdonság az „object paintbrush” – ezt az előzetesekben sokan félreértették, azt hívén, hogy itt lényeinket és épületeinket tudjuk átszínezni, de nem erről van szó. Mindössze annyit jelent ez, hogy új kifestőszerszámot definiálhatunk, hasonlatost az út, a talaj, az erdők vagy a hegyek hasonló eszközéhez, azaz például ha egy látványos kristálymezőt akarunk létrehozni, nem kell egyenként lepakolni az objektumokat, hanem létrehozunk egy „Kristályok” nevű eszközt (ez akár többrétegű is lehet), és kedvünkre bepingálhatjuk a fél térképet vele. Ennél talán hasznosabb a „Random Conservatory” objektum, ezt elhelyezve a játék „agya” a küldetés elindításakor véletlenszerűen generál egy ilyen épületet valamelyik mágiaiskolának. Aztán van egy eszköz, mellyel láthatjuk, hogy egy adott helyen át tud-e menni egy sereg (ez igen kellett már!), illetve jelöli azon vízfelületeket is, amely hajózható, de száraz lábbal nem tapodható. Lehetőségünk van kivágni, másolni és beilleszteni objektumokat, kaptunk egy keresőeszközt, mellyel gyorsan megkereshetünk a térképen valamely bennünket érdeklő dolgot, például bizonyos bányákat vagy lénytermelő helyeket, és jár még a csomag mellé egy „help file”, azaz leírás is – mit ne mondjak, ideje volt... Egyébként a magam részéről igen jónak találom ezt a programot, készítettem is már saját fogyasztásra küldetést, elég könnyű és látványos a dolog, érdemes kipróbálni egyszer mindenkinek, aki kedvet és kreativitást érez magában ehhez. Természetesen itt is igaz az, ami a GS esetében: az új szerkesztővel készített küldetések csak olyan HOMM4-gyel lesznek játszhatók, melyre telepítve van a kiegészítő csomag, még ha a WW újdonságaiból nem is került a térképre semmi!

Jöjjön egy rövid értékelés a végére. A küldetések nem rosszak, de csupán változatok egy témára. A bajom az anyaggal ugyanaz, mint például a Sims esetében: a sokadik nekifutásra már kiütköznek az alapmű hibái, mint a mostanra már kevésbé korszerű (bár színes és csillogó) grafika, vagy az ismert hibák, mint a WW esetében a néha őrjítő útkeresés, vagy a „kedvencem”, az éppen becsukódott várkapun átsétáló emberem. És még valami: a HoMM4 általam is istenített muzsikája, amely most már kissé unalmas, hovatovább idegesítő, annyira azért nem jó, hogy ennyiszer újrahallgassam. Maga a játékidő egyébként elég nagy, de ez megszokott, hiszen őrült sokat kell mászkálnunk, néha többször is bebolyongva az egész térképet, nem beszélve az újrajátszott, újra próbált körökről, csatákról. Mindezek mellé itt van még az emlegetett ötféle befejezés, plusz az extra etapok – csak halkan jegyzem meg, hogy a játékosok által készített küldetések között nem egy bizony kenterbe veri az NWC saját, gyári munkáit...

Semmi mást nem mondhatok az újszülöttről tehát, mint amit 2002/10-11-es számunkban bátyjáról mondtam: egy (valószínűleg kiadó által kikényszerített, szerződésben foglalt) kötelező darab, egyre kevesebb újdonsággal, értékkel. Jellemző rá, hogy a sajtóanyagban is a küldetésszerkesztő erényeit méltatják – miközben azért egyes interjúkban elpottyantják, hogy mindezeket már az eredeti csomagba szerették volna beletenni, csak akkor az idő rövidsége miatt nem sikerült, vagyis tulajdonképpen most kapjuk meg a kész verziót. A WW rajongóknak természetesen kötelező, főleg azoknak, akik a világhálón is nyomják. Jómagam pedig csak abban reménykedem, hogy a HoMM4 szerződés ennyiből állt, és most már tényleg az ötödik rész jön. De annak aztán ezek után irgalmatlanul nagyot kell durrannia...

]{redenc

70%

grafika	17/25
zene/hang	5/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

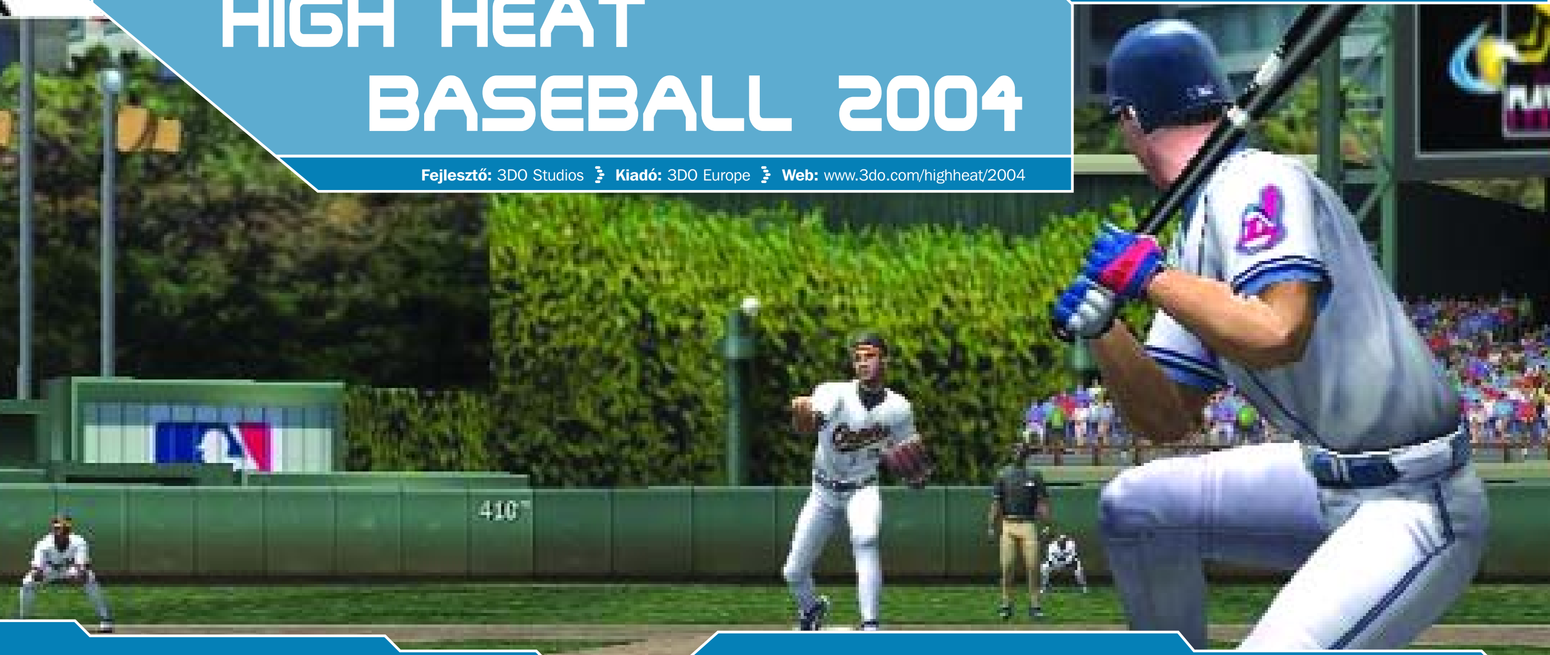
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 300, 128 MB RAM, 160 MB HDD

ARENA

Age of Wonders	84%
Etherlords	84%
Disciples 2	84%

HIGH HEAT BASEBALL 2004

Fejlesztő: 3DO Studios **Kiadó:** 3DO Europe **Web:** www.3do.com/highheat/2004



Fehér galamb szállt át a parkoló fölött, alatta sok ezer autó: Fordok, Chevroletek, Pontiacok és japán autócsodák katonás rendben a kihalt betonplaccon. A szélvédők és a krómozott alkatrészek meg-megcsillantak a ragyogó napsütésben, de a madarat ez csöppet sem zavarta. A nagy stadionhoz közelített, ahol mindig olyan sok ember gyűlik össze hétvégenként valami furcsa okból, bámulják azt a pár rohangászó, dobálózó és fabotokkal hadonászó őrült alakot ott lenn a gyepen, és közben perecet meg hot-dogot majszolnak. Perec és hot-dog, mmm! Ahol ennyi finomság van, ott neki is jut némi morzsa. Szárnycsapásait felgyorsítva röppent az aréna fölé. Éles szeme villámgyorsan mérte fel a terepet, s egy másodperc sem kellett, máris megtalálta, amit keresett: a pálya szélén egy félig megevett csokis fánk hevert! Viharos gyorsasággal bukott alá, s szelte át a játékteret, úgy másfél méter magasságban. Közben a dobó úgy döntött, gyors labdával lepi meg a másik csapat ütőjátékosát. Kezét a játékszer félelmetes sebességgel hagyta el. A galamb későn érezte meg a veszélyt: az utolsó pillanatban még látta az oldalról érkező, bőrrel bevont parafagolyót, aztán mindennek vége lett. Ahogy a labda félúton a dobó és a döbbenettől bénult ütő között fehér tollcsomóként robbant szét, döbbent csend állt be a stadionba – majd másodpercek múltán a nézőtér felmorajlott, és a szerencsétlen madár lelke egyre erősödő hangorkán közepette szállt fel az egekbe…

Noha ehhez hasonló szituációkat aligha programoztak be a 3DO-s fiúk sportjáték-sorozatuk legújabb epizódjába, annyi bizonyos, hogy ami egy ezrednél nagyobb valószínűséggel történhet egy baseball-meccsen, az bekerült a HHB 2004-es verziójába. A főként Might&Magic témájú stratégiai-szerep- és akciójátékairól ismert szoftverház már hosszú évek óta fejlesztgeti baseball-szimulátorát, így nem csoda, hogy mára a legkiforrottabb alkotások között tarthatjuk számon. Az új rész tovább öregbíti a sorozat hírnevét, és igényes grafikájával, korrekt játszhatóságával és gazdag tartalmával megállja a helyét a leghíresebb EA Sports sorozatok mellett is.

Ami először szembeötlik, az a hihetetlenül profin megtervezett, nagyon szép, mindamellett gyors és áttekinthető, jól használható menürendszer. A tervezők – a mai trendtől némileg eltérve – nem féltek gyönyörű, nagy felbontású digitalizált fotókat alkalmazni. Csak azért nem olvadtam el teljesen már a kezelőfelület láttán, mert a szövegbevitelt a jól megszokott billentyűzetpötyögtetés helyett konzolos válaszd-ki-a-betűt-és-nyomj-entert módszerrel oldották meg. Tudom, hogy ez a multiplatform fejlesztés átka, de akkor is nagyon idegesítő…

A lehetőségeket ízlelgetve hamar eljuthatunk az Options ponthoz, annak is Tuning almenüjéhez. Itt olyan mértékben finomhangolhatjuk a szimuláció különböző aspektusait, amihez foghatóval csak a legritkább esetben találkozhatunk, ráadásul ehhez nem kell mindenféle konfigfájlokat buherálni, elég a csúszkákat ide-oda húzogatni. Az igazi nagymesterek minden bizonnyal órákat szöszmötölnek majd az optimális beállítások eltalálásával, kevésbé igényesek (köztük én is) viszont az alaphelyzet megtartása mellett is remekül szórakozhatnak. A High Heat Baseball ugyanis egyszerre szeretné kiszolgálni az egészen kezdők és a totál fanatikus, szőrszálhasogató hardcore gamerek igényeit is. Meglepő módon ez az eleve halva születettnek tetsző elgondolás nem fullad totális káoszba, sőt: mondhatni, szinte teljes mértékben megvalósul. A kezelhetőség, teszem azt, példásan egyszerű: a négy iránybillentyűn kívül az Entert fogjuk gyakran használni, illetve a numerikus billentyűzeten még egy-két gombot a trükkösebb dolgokhoz. Ennek megfelelően a kiosztást nem is variálhatjuk, már csak azért sem, mert a dobásoknál szép rajzos formában jelennek meg a különféle variációkhoz (gyors labda, csavarás, stb.) tartozó kombinációk. Ha kiválasztottuk a megfelelő dobásfajtát, Enter nyomásával indíthatjuk útjára a labdát, a kurzormozgatókkal finomítva az irányzékot. Ütőként még egyszerűbb dolgunk van: a megfelelő pillanatban nyomott Enter és a nyilak megfelelő kombinációjával találhatjuk el a lasztit. Minimális reflexekkel és egy kevés gyakorlással bárki képes lehet a hatékony ütőjáték elsajátítására (persze a nehézségi szint megfelelő megválasztása mellett). Mind az ütéshez, mind a dobáshoz különböző kamerák állnak rendelkezésre.

Ezek nem sokban különböznek egymástól, de igazából nincs is sok értelme a fogó szemszögéhez igazított nézetről másikra váltani, mert ezzel csak

saját esélyeinket rontjuk. A statikus részek tehát jól kidolgozottak mind az irányítást, mind a megjelenítést tekintve, ám a dinamikus bázisfutásokról ugyanez nem mondható el. Odáig rendben van a dolog, amíg a védekező csapat megszerzi a labdát, ám innentől követhetetlenné válnak az események: ha épp támadunk, nincs beleszólásunk a bázisfutások irányításába, sőt, nem is látjuk futóinkat, mert a kamera a labdát kétségbeesetten visszajuttatni próbáló védőket mutatja. Ha mi védekezünk, a helyzet hasonló: nem látjuk a támadókat, így lehetetlen felmérni, hogy melyik bázishoz lenne érdemes dobni a labdát, csak megérzéseinkre támaszkodhatunk. Sokszor csak a visszajátszásból tudhatjuk meg, mi is történt valójában, hány bázist foglaltak el a támadók, mialatt mi a labdát hajkurásztuk 300 yardra a home plate-től.

Az automata visszajátszások tehát hasznosak lesznek a játék folyamán, még ha nem is oly szépek, mint elvárható lenne. Ez elsősorban a meglehetősen kezdetleges kameramozgásoknak köszönhető, pedig kidolgozottabb nézettekkel ilyen igényes grafika mellett TV-közvetítésszerű hatást is elérhettek volna. A játékos modellek ugyanis kellően kidolgozottak, a motion capture animációk pedig különösen szépek, élethűek, és kifejezetten változatosak – sok játékos egyedi mozdulatokkal is rendelkezik. A textúrák nem túl rikítóak, helyenként talán túlságosan is visszafogottak, fakók, persze ez ízlés kérdése. Az eredeti arénák kidolgozottsága megfelel a kor követelményeinek, egyedül a közönség lehetne némileg aktívabb. Különösen sajnáltam, hogy nem kerültek be az EA Sports-os NHL-ből már ismert 3D-s nézőtéri jelenetek, egy-egy home run-nál megnéztem volna, ahogy a szurkolók közelharcot vívnak a labdáért :). Az effajta átvezető képsoroknak egyébként is híján van a játék, ami hosszabb távon nem is annyira zavaró (úgyis megunnánk őket), de nekem azért hiányoztak. Amin még lenne mit javítani, az az árnyékok kivitelezése, de hát ne legyünk telhetetlenek: valamit kellett hagyni a 2005-ös verzióba is!

Az árnyékok mellett nyilván a hang/zene szekció felturbózása is a jövő nagy feladatai közé tartozik. Bár minden megvan, ami kell – az eseményekre reagáló közönség, hangosbemondó az arénákban, két kommentátor, játéktéri zajok –, mégis eléggé vérszegény az összhatás. A sportriporterek keveset beszélnek, de abban is sok az ismétlődés, a nézők meg örülhetnének jobban is, ha végre ütök egy hazafutást... A menü alatt hallható zenék meg jellegtelenek, de ez már tényleg csak magánvélemény.

Eh, már megint milyen negatív vagyok, pedig higygyétek el, jó kis játék ez! Nem is mondtam még, pedig fontos: a HHB 2004 rendelkezik az MLB-licenccel, így aztán a tengerentúli bajnokság eredeti csapataival és játékosaival nyomulhatunk a valódiakhoz megszólalásig hasonló helyszíneken. Az első csapatok mellett helyt kaptak az A, AA, AAA teamek is, ráadásul mindezek felett gazdag Roster Management lehetőségekkel bírunk. Ezen kívül minden elvárható játékmód megtalálható: korlátlan szezonból álló karrier, franchise mód, egy szezon lejátszása, egy rájátszás lejátszása, egy meccs lejátszása, és az ütések gyakorlása. Bónuszként bekerült két mini-játék is: a Home Run Derbyben cél a könnyű dobásokból minél több és minél messzebbre repülő hazafutást ütni; a Two on Two Showdownban két, egy ütőből és egy dobóból álló páros méri össze az erejét. Mint látható, mindkét koncepció meglehetősen egyszerű, ám bátran állíthatom, ezzel együtt is kellően szórakoztató ahhoz, hogy tovább növelje a játék szavatosságát, és ezzel értékét is.

Kétség nem fér hozzá, jelenleg a High Heat Baseball 2004 a legjobb PC-s baseball-program. Hogy ez meddig marad így, az kérdéses: a 3DO játékának kisebb-nagyobb hiányosságait kihasználva az EA Sports és az Acclaim közeljövőben várható üdvöskéje is esélyes lehet a trónfosztásra. Nem tudom, melyik vetélytárs kerül ki végül győztesen a küzdelemből, de egy biztos: a HHB grafikáját, zenéjét, játszhatóságát ugyan lehet überelni, de tartalmi gazdagságát, összetettségét és kiváló hangolhatóságát nehéz lesz felülmúlni!

Immortal

84%

grafika 21/25
zene/hang 9/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 15/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 400 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

ARENA

High Heat Baseball 2003..............82%
Triple Play 2001 ....67%

HISZI A PC

AVAGY AZ IGAZSÁG FIKTÍV, A VALÓSÁG SZUBJEKTÍV

Tán nem illendő rögtön egy agresszív dologgal kezdeni (ki tudja, az ORTT talán még ezt is felbujtó tevékenységként értékeli), de a szükség nagy úr, és különben is, az elmúlt hónap főbb történéseit kitűnően példázza Vlagyimir Klicsko 2 menetes küzdelme (csak a gyenge idegzetűek számára: a kissé öntelt bokszoló által sima meccsként (!) kezelt mérkőzés végül az ő szégyenteljes vereségével zárult).
Az illegális szoftvermásolás információs központjaként számon tartott ISONEWS.com ugyanis pont ilyen heroikus küzdelmet folytatott a törvény védelmezőivel az elmúlt másfél évben, de – mint ahogy az az eposzi hősöktől elvárható – rövid időn belül elbukott. Ráadásul nem is akárki követte el a technikai K.O.-t, a domain saját szerverre történő átirányításáért az amerikai Igazságügyi Minisztérium kárhoztatható (hogy minden warezoló lássa, MI figyelünk...). A domain lefoglalásának indoka azonban talán még érdekesebb (merthogy az oldal soha semmilyen formában nem utalt kalózlelőhelyekre, így nem volt törvénybe ütköző a működése). Az oldal üzemeltetője, David M. Rocci ugyanis 2002. végén gondolt egyet, s a több mint százezer regisztrált látogatóban potenciális fogyasztót látva X-Box modchipeket hirdető transzparenseket helyezett el az oldalon további értékesítés végett. Ez viszont már meglehetősen illegális tevékenység (a Microsoft ugyanis nem nagyon tapsolt hozzá), így akár 5 év szabadságvesztéssel és 500 000 dolláros pénzbírsággal is sújthatják a fülön csípett Roccit. Mindezzel a szoftverkalóz társadalom persze csak egy látszólagos pofont kapott az „élettől". Egyrészt a hatóság csak magát a domaint irányította át saját weblapjára, a szervereket nem állította le, így a lap a stolemy.com-on még röhögve üzemelt tovább pár napig. Másrészt a következő napokban új címek garmadái robbantak a köztudatba az erre szakosodott fórumokon, így egy átlagos kalóz számára legfeljebb a „Zsanett helyett Kornéliáról beszélünk" szinten volt érezhető a változás.

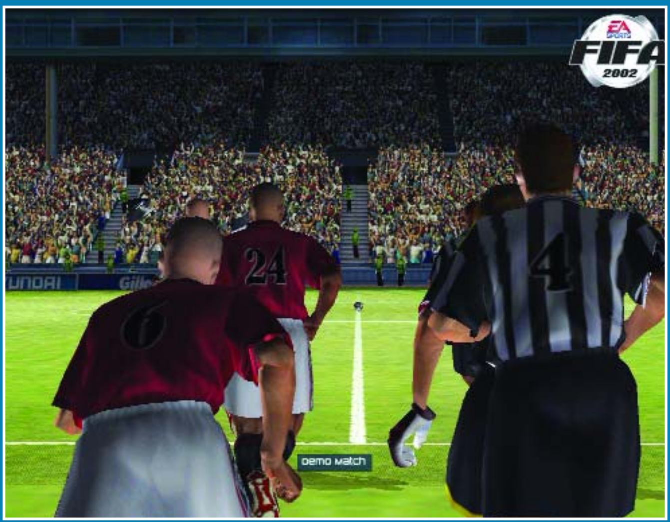
Az illegális szoftvermásolás témájához kapcsolódva érdemes kitérnünk a holland PGR internetszolgáltató esetéhez, hiszen a cég tavasszal tárja a publikum elé a Honest Thief (Becsületes tolvaj) névre hallgató fájlcserélős programját. Mindezt ráadásul abszolút törvényesen teszi, mivel a holland legfelsőbb bíróság legálisnak ítélte a fájlcserét. A precedens értékű ítélet már csak azért is figyelemre méltó, mert a cég állítása szerint a fájlcsere körülbelül olyan távlatokat nyitni meg Hollandiában, mint anno a bankok Svájcban...

Hasonlóan példaértékű döntés várható március 14-én (fene a nyomdai átfutásba!) az Electronic Arts és a világbajnoki ezüstérmes kapus, Oliver Kahn pere ügyében. A csatárroppantó kifutásairól híres hálóőr ugyanis – főként erkölcsi – kártérítést követel a kiadótól, mivel az a FIFA 2002-ben név szerint szerepeltette, mi több, állítása szerint képregény-figuraként (!) ábrázolta. Ha a bíróság Kahn mellett foglal állást, akár örökre betilthatja a játékot, és ha a többi 800, FIFA 2002-ben szereplő játékos is ilyesfajta lépésre szánja el magát, akkor az EA Sports többé labdába sem rúghat (ennyit a megvásárolható FIFA licencről).

Érdemes azonban más megvásárolható licencjogokra vigyázó szemünket vetni, hiszen az emberi hülyeség jegyében a '80-as évek legismertebb számítógépes játékát, a Pac-Mant kívánják megfilmesíteni! A már alapjában véve hibbant ötletet a Crystal Sky fogja megvalósítani, és ha minden igaz, egy kaland-fantasy jellegű (egyesek szerint viszont Ice Age-szerű) film kerekedik ki a történetből (már ami volt neki: kisgömböc ezeget-eszeget, míg minden az övé nem lesz – tiszta Microsoft). A mű mindenesetre még meglehetősen sovány állapotban leledzik, se rendezőről, se főszereplőről nem hallani, akár még aljas szóbeszéd szintjén sem (pl. Danny DeVitót könnyedén el tudnám képzelni mindent habzsoló Pac-Manként).

A Mechwarrior-sorozat sem marad celluloidszalag nélkül (bár ha jobban belegondolunk, alapjában véve egy táblás játék szülte az egész miskulanciát)! Dean Devlin, aki legutóbb az Eight Legged Freaks (itthon Mérges pókok címen futott) producer címszó alatt szerepelt a stáblistán, most a híres Battletech univerzumot próbálja a vászonra álmodni. Elképzelése szerint a filmet akár rongyos 100 millió dollárból is képes lesz megalkotni (a számítógépes effektusok számát tekintve ez valóban kis költségvetés egy ilyen volumenű filmhez képest), ráadásul úgy, hogy az egész forgatást (és persze az előkészületeket) mindvégig Jordan Weisman, a Mechwarrior szigorú alkotója fogja felügyelni...

Örömmel jelentem, hogy végérvényesen eldőlt a lassan 7 éves Grand Theft Auto sorsa. Szerencsétlen barátunk – mint legtöbb honfitársa – ugyanis már születése óta csak és kizárólag házi őrizetben tartózkodhatott (bár rémlik, mintha egy pár éve egy rövid ideig a Freeloader.com-on felfüggesztett szabadságvesztését töltötte volna), és csak most helyezték végérvényesen szabadlábra. Igen, jól hal-



lottátok, a Rockstar Games a hivatalos honlapján (http://63.236.94.8/rockstar/classics/index.php) szabadon letölthetővé tette a Grand Theft Autót! (Bár a GTA-sorozatból befolyt milliókból nem olyan nagy művelet ez…)
Természetesen a folytatás is javában készül már, igaz még csak PS3-ra (!), de az eddigi GTA3 eladások alapján bizonyára PC-n is landolni fog a GTA4.

Nincs ilyen szerencsés helyzetben a hányatott sorsú Imperium Galactica III. A kiadásra jogosult CDV ugyanis nem újította meg a szerződését az Infogrames-szel, így a CDV átkeresztelte Galaxy Andromedára. Ugyan e finoman szólva középszerű név feltehetőleg csupán egy egyszerű munkacím, mindenesetre azért szerencsésebb lenne, ha legközelebb nem egy vakbuzgó hobbicsillagászra bízná a német tőkekoncentrátum a névadást…

Való igaz, a Crystal Dinamics (avagy az Eidos) sem kérkedhet elmés játékcímekkel, kiváltképp, mivel a Soul Reaver sorozat 3. részét is minden további nélkül Soul Reaver 3-ra keresztelte (hajj, ezek a sunyi marketing-manőverek). De ez legyen a legnagyobb bajunk, legalább PS2 után PC-re is portolni fogják!

A Funcom sem tudott ellenállni a csábításnak (na meg a rajongók nyomásának) a The Longest Journeyvel kapcsolatban, ugyanis már javában készül a folytatás! A gyönyört fokozandó, az alapkoncepcióban már megegyeztek a derék bitfaragók, már csak a tényleges, izzadságszagtól nem mentes munka van hátra.

A Piranha Bytes fejlesztői ennél is messzebbre mentek: a Gothic 2 angol nyelvű verziója még a polcokon sem landolt, de unalmas perceikben már a küldetéslemez tartalmán töprengenek! Bizony-bizony, a német nagyüzem komoly dolog…

Nem is olyan régen kijött egy first person shooter, amelyben az Egyesült Államok hadseregét kellett támogatásunkról biztosítanunk az orosz, arab, kínai és egyéb álnok (?) népcsoportokkal szemben. Most viszont – az America's Army válaszául – épp a másik oldal, a palesztin Hizbullah készített egy játékot, amelyben minő meglepetés, az izraeli erőket kell hasonlóan aljas módon megsemmisítenünk. A Special Force-ban már a training pálya megadja az alaphangulatot, a céltáblákon izraeli politikusok (pl. Ariel Sharon miniszterelnök), illetve főbb katonai személyek képmásai díszelegnek, és a high-tech felszerelés (pl. éjjellátó készülék) helyett főként a robbanószereké és a túszejtésé lesz a főszerep.
Véletlen egybeesés vagy sem, de egy hétre rá szinte azonnal jött a viszontválasz a Rival Interactive RTS-e, a Guard Force képében. A játékban a nevéből adódóan a Nemzeti Gárda lépéseit kell dirigálnunk, ámbátor a program különlegessége nem ebben rejlik. Ahhoz ugyanis, hogy a szerencsétlen amerikaiak hozzájussanak, nem letölteniük kell, és még csak nem is a forgalmazónál kérdezősködniük utána (ahogy azt az America's Armyban már megszokhattuk), hanem be kell baktatniuk a helyi toborzóirodába, hogy ott elbeszélgetve derék honfitársaikkal végre magukévá tehessék e remekművet.

A Computerandvideogames.com-ra lassan rá lehet sütni a suta ügynök címet, hiszen szinte minden hónapban rá akarja sózni valakire a Bioware-t. Ezúttal a Microsoft volt a soron: az összeesküvés-szerű elmélet szerint már karácsony óta egyezkedik a két cég, a hivatalos bejelentést pedig az E3-ra tartogatják az aljas konspiránsok. Mindez természetesen nem igaz, a Bioware őszinte fejlesztője, Tom Ohle már másnap cáfolta a Neverwinter Nights hivatalos fórumán…
Ugyanitt volt kénytelen bejelenteni a cég, hogy a Neverwinter Nights-modul, a Witch Wake fejlesztését felfüggesztették, mivel a belső átszervezések folytán olyannyira felbolydult a fejlesztési szisztéma (más kódsorok, alrendszerek élveznek elsőbbséget), hogy a jelenlegi helyzetben képtelenek befejezni. Csak a tisztánlátás kedvéért: a régóta várt kiegészítő ingyenesen letölthető lett volna a hivatalos honlapról…

Nem múlhat el rovatunk Duke Nukem Forever hír nélkül! Most a talán legismertebb Internetes „csomagküldő szolgálat", az EBGames.com próbálta fellendíteni az üzletet azzal, hogy előrendelésre bocsátotta a játékot, méghozzá 2003. szeptember 14-ei teljesítési idővel. Az FPS-ek Sohaországa, avagy a 3Dreamls mindezt persze nem kommentálta (azzal már úgyis csak ronthatna a helyzeten), mindenesetre ezt a bő fél évet sem vehetjük készpénznek, főként mivel a cég csak a minap vásárolta meg a – szinte minden mai FPS alaptartozékaként jelen lévő – Karma fizikai motort a DNF számára. Na, addig álljanak fél lábon…

Puma

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Fejlesztő: Ubi Soft Montreal & Red Storm **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.raven-shield.com

R6. B5 provitaminnal ellátott világunkban e két karakter akár egy elfajzott tartósítószer azonosítókódját is jelenthetné, ám a taktikai shootert nyüvők tudják, ez nem egy olcsó reklámfogás. Ez maga a fogás. A Rainbow Six először 1998-ban robbant be a köztudatba egyedülálló játékmenetével (e kijelentésen bizonyára jót kuncog a Spec Ops, hisz valójában ő volt e műfaj úttörője), tökéletesen kiegyensúlyozott küldetéseivel (elég hosszúak voltak ahhoz, hogy barokk körmondatokban szentségeljünk a quicksave hiánya miatt, ám éppen elég rövidek, hogy egy kis odafigyeléssel azért végigrobogjunk rajtuk) és precíz fegyverszimulációjával valósággal megbabonázta a realizmust kedvelő játékosokat – és hol volt ekkor még a Counter-Strike? Aztán rá egy évre, 1999 végén jött a folytatás, a Rogue Spear, természetesen a finomítások jegyében: a tervezési fázisban lévő 2D-s térképet kibővítették egy 3D-s illusztrációval, a továbbfejlesztett grafikus motornak köszönhetően a termekben véletlenszerűen elhelyezett ellen pedig már elegáns piruettek formájában esett össze találataink nyomán. Mindezt ráadásul érezhetően áthatotta a világ legnagyobb politikai thrillerírója, Tom Clancy szelleme, a közeljövőbe helyezett háttértörténet kellően távolinak, és mégis, az akkori politikai, gazdasági erőviszonyoknak megfelelően meglepően hihetőnek, valószerűnek tűnt. A Rainbow Six trilógia beteljesítőjére, a Raven Shieldre nem kevesebb mint 3 és fél évet kellett várnunk, jóllehet, általa számos újdonsággal gyarapodott az R6-széria.

Az előkészületek. Mint ahogy az előző számban Ch0Oler is említette a béta kapcsán, igazán a küldetések tervezési fázisánál (Planning Room) szembeötlő – és hasznos! – a kezelőfelület továbbfejlesztése, a Briefing Room (ahol a fennálló helyzetről kaphatunk bizalmas információkat) és a Team Room (ahol a csapatok tagjait választhatjuk ki speciális képességeik alapján) tulajdonképpen nem nagyon változott. Mondom mindezt annak ellenére, hogy első blikkre a térkép inkább hasonlít az első rész tervrajz nézetéhez, mint a Rogue Spearhez, hiszen már nem tudjuk 3D-s tereptárgyakkal megtoldani azt. Helyette egy butított FPS nézet található a bal felső sarokban, amely minden egyes waypointról mutat egy-egy helyszíni képet, mi több, akár az egész pályát végigroboghatjuk ily módon (tiszta CNN Live)! Ez a sajátos terepgyakorlat bizony hatalmas segítség (bár tény,

UBI SOFT MONTREAL

Bármennyire is a Red Storm címere dominál a Raven Shield dobozokon, a programnak már alig van valami köze a Red Stormhoz.
A sorozat 3. részét ugyanis a Ubi Soft Montreal készítette, a Red Storm csupán felügyelte a munkálatokat. S hogy került képbe e sehonnai kis cég? Aki nem emlékezne rá, a USM már bizonyított egy bizonyos Rainbow Six: Black Thornnal...

hogy a bőszen emlegetett realizmushoz semmi köze sincs), elvégre melyik kommandós ne szeretne minden sarokkal, apró kis bukkanóval barátságot kötni még jóval a küldetés előtt. Maga a tervezés is pofonegyszerű, az útvonalak szinte maguktól teremnek a pályán, köszönhetően a „bal klikkre lerakom a waypointot, jobbal pedig a kívánt magatartást jelölöm meg” rendszernek. Így akár minden egyes mozdulatot megkoreografálhatunk, már-már díszes csoporttánc kompozíciót lopva monitorjainkra. Természetesen a játék stratégiai részével pepecselni nem kívánó bűnös lelkeknek sem kell belekontárkodniuk a taktikai részbe, a Raven Shield minden egyes misszióra egyből 2 akciótervet ajánl fel (ebből az egyik a nyugisabb, megfontoltabb, míg a másik a mozgalmasabb, eseménydúsabb játékmenetre hajaz).

A parancs az parancs, de szabadon értelmezhető Szerencsére akció közben sem szakad vége a taktikázásnak (bár érdekes módon ez pont az akciódúsabb játékmenetnek kedvez), az új, csapattársakat érintő kezelőfelület segítségével – ha csak kis mértékben is, de – eltérhetünk az előzőleg aprólékosan kigondolt tervünktől. A terepen kószálva ugyanis a képernyő alján meg-megjelenik egy ikon, amely a bajtársaknak adható parancsokat hivatott jelezni. Ha például a fegyverünket egy ajtóra szegezzük, a space-szel utasíthatjuk őket, hogy nyissák ki, majd az üres területre bökve, hogy rontsanak be rajta, miközben mi a szoba másik felét pucoljuk ki (vagy nagy taktikusan a háttérből fedezzük őket). A csapat-, illetve azon belüli embervváltás is sokkalta egyszerűbbé vált az eddigiekhez képest, csak a 7-es gombra kell rátenyerelni, s máris bármelyik tagot kiválaszthatjuk a listából. Ugyanez érvényes a felszerelés kezelésére is, a 6-os gombbal egy kör alakú kis menü nyomul az arcunkba, ahol is az egér mozgatásával tallózhatunk tárgyaink között. Az egér ráadásul különösen fontos eszközzé vált a Raven Shieldben, tudniillik most már nem csak beronthatunk egy szobába, hanem az egér görgőjét használva akár résnyire is kinyithatjuk az ajtót, hogy tájékozódjunk a bentiek hogyléte felől – ráadásul hasonlóképpen tekintgethetünk ki a fal vagy egy ajtó fedezékéből is.

Ami taktikázásra kényszerít. Természetesen a Red Stormhoz hűen az ellenfelek viselkedése is teljesen élethűre sikeredett, találat esetén hátrahőkölnek, magukhoz, pontosabban meglőtt testrészükhöz kapnak, földre rogynak, alkalomadtán megadják magukat, sőt, ha éppen egy lépcsőnél éri őket a halál szele, kisgömböc

RAINBOW

A szervezetet az új típusú fenyegetések ellen hozták létre: egyes országok, akik nyíltan nem konfrontálódnak, kihasználhatják, hogy az ideológiai tisztaság ma már nem a terroristák sajátja, az akciók ára maga a pénz, vagy rejtekhelyek biztosítása, illetve bármiféle támogatás. A Rainbow tagjait főként a NATO-országok és Izrael elitjéből toborozták (nemzetközi terroristaellenes szervezet, nem amerikai), székhelye Anglia, az SAS védőszárnyai alatt tevékenykedik, és a British Airways-t használja szállítóeszközként. A német GS9-től, az angol SAS-tól, a francia DGSE-től, az amerikai 101-es légi deszanttól kezdve szinte az összes jelentősebb elitalakulattól vannak tagok. A csapat egyébként Heckler&Koch MP-10-est használ fő kézifegyverként (géppisztoly), és Berettát oldalfegyverként, értelemszerűen a specialisták (mesterlövész) mást...

A Rainbow 6 egyébiránt John Clarkot jelöli, méghozzá olymódon, hogy a Rainbow maga a szervezet neve, és a hatos a vezető kódja...

módjára legurulnak (azért jóval szolidabban, mint ahogy azt a No One Lives Foreverben láthattuk). Persze ezt nem adják olyan könnyen: ha meglátnak, azonnali össztűzzel próbálnak visszaszorítani, s ha még valamilyen tereptárgy is van a közelben, fedezék gyanánt mögékúsznak, és lesipuskás módszerrel likvidálni próbálnak. Ilyenkor aztán újra kell gondolnunk taktikánkat: vagy óvatos mozdulatokkal tisztítjuk meg a szobát, vagy – például túszmentő akció esetén – azonnal berontunk, de sajnos már a meglepetés ereje nélkül...

Stopperrel járj, tovább érsz. Voltaképp az összes misszió közül a túszmentő akciók a legdurvábbak, egy rossz időzítés, egy hangosabb szuszogás a kelleténél, és a furcsa hangok nyomán felzaklatott ellen azonnal kivégzi a túszokat (én mondjuk a helyükben Splinter Cell-szerűen magamhoz rántanám őket, de sebaj). Mivel az előző részekben szinte az összes terrorista cselekményt eljátszották már Red Stormék, nagy meglepetésekre nem számíthat az emberfia (ugyanúgy találkozunk nemzetközi konferencián „megfáradt" terroristákkal, mint bombák, vegyi fegyverek hatástalanításával, szimpla rajtaütéssel, poloskák elhelyezésével vagy drogbárók sajátos „tanúvédelmi programjával", stb.), bár való igaz, a meglévő dolgokat ügyesen ötvözték (nem egy küldetésben kell egy csapattal mesterlövész, majd behatoló osztagot alakítanunk – hála a távcsővel felszerelt L85A1-nek). Az pedig különösen érdekes, hogy a Splinter Cell után még egyszer megfordulhatunk egy csülkökkel telített vágóhídon...

Egyébiránt a történet magvát egy kegyetlen, II. világháborúból fönnmaradt neonáci szervezet (Usztasa – lásd box) ténykedése adja, de bővebbet mondani Tom Clancy zseniális történetvezetése tekintetében meglehetősen tisztességtelen eljárás volna.

Nagyétkű a kicsike. Habár a Raven Shield képi világa nem éppen a Splinter Cellt idézi (tény, nem is egy műfaj a kettő), a célnak tökéletesen megfelel. Nincsenek SC-beli fény-árnyék kontrasztábrázolások, Max Payne-szerű torkolattüzek, ám van helyette aprólékos pálya-, illetve tereptárgy-tervezés. Ebből kifolyólag az ember azt hinné, a gépigény is alacsonyabb, mint mondjuk a Splinter Cell esetében, ám ez nem így van. Ott ugyebár főként zárt terek árnyékait számolgatta a gép, itt viszont csapattársak reakcióival, és hatalmas, nyílt területek megjelenítésével kénytelen foglalatoskodni. Így viszont már egy mezei 1800+ XP, 256 DDR, GeForce 4 128 MB triumvirátuson is csak 800x600-ban képes teljes részletességgel valóban kényelmes játékot biztosító fpssel futni.

Kissé megkopott, de még viselhető. Mindent összevetve a Raven Shield egy igazi telitalálat, bár így harmadszorra elsütve már nem üt akkorát, mint tette azt pár éve. Mégis, a jól kitalált koncepció előtt ismét meg kell hajolnia az embernek, mivel több újítást nem igazán tud már elképzelni – és különben is, felülmúlhatatlan érzés, amint az egyik társunk lassú mozdulatok kíséretében kinyitja az ajtót, a másik bevág egy villanógránátot, majd a tökéletes összhangot bizonyítva szinkronban szuszogva vadásszuk le a megzavar(odot)t terroristákat.

Puma

USZTASA

Az Usztasa tulajdonképpen egy felkelő mozgalom, a II. világháborút megelőző időszakban alakult egy bizonyos horvát politikus, Ante Pavelic vezényletével. A horvát függetlenségért harcoló Pavelic 1929-ben emigrált Olaszországba, mivel a jugoszláv király, I. Sándor személyi diktatúrát vezetett be az anarchia megfékezése céljából (akkora volt a feszültség a politikai életben, hogy a pártok vezetői egymást öldösték a nemzetgyűlésben), s csak 1932-ben engedélyezte újra a pártok működését. Addig viszont Pavlic Mussolini támogatásával bőszen szervezkedett, egészen addig, míg 1934-ben Marseille-ben meg nem gyilkolták I. Sándort. Ezzel persze nem arattak teljes győzelmet, de legalább az új uralkodó, Pál régens beleegyezett a horvátokkal való kiegyezésbe. Ennek megfelelően létrejött a Horvát Bánság, s bár teljes szuverenitást nem kaptak, a gazdaság terén jelentős önállósághoz jutottak, és még a 1918 óta kínosan elhallgatott horvát országgyűlés felújításának képe is felsejlett. Ám ez sem bizonyult tartósnak, 1941-ben Simovic tábornok puccsot hajtott végre, és még a német támadás is ekkor indult meg az ország ellen. Ennek ellenére április 10-én Zágrábban az usztasa Slavko Kvaternik kikiáltotta a horvát államot – ám ez legfeljebb Magyarország Amerikának szóló hadüzenetével egyenértékű, hiszen ekkorra már német és olasz csapatok lepték el az országot.

83%

grafika	18/25
zene/hang	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1.7 GB HDD

ARENA
Rainbow Six: Rogue Spear 0%
Ghost Recon 0%

Peugeot Riviera nyílt hétvége: április 12-13. A hétköznapok után jöhet a felfrissülés!
www.peugeot.hu
Ismerje meg a Peugeot Riviera nyári széria három üdítő élményt kínáló modelljét egy nyílt hétvége keretében! A korántsem hűvös hangulatról érdekes programokkal, játékokkal és nyereményekkel gondoskodunk. Pezsdítő érzést jelent a fődíj is, egy kétszemélyes utazás a francia Riviérára.
A 3 Peugeot Riviera modell már alapfelszereltségével is kellemes meglepetést okoz, nemhogy a nyári szériához járó extrákkal!
206 Riviera: Presence felszereltség (központi zár, 2 légzsák, elektromos ablakemelő stb.) és manuális légkondicionáló. Induló ára 2 490 000 Ft.
307 Riviera: Presence felszereltség (ABS, hűthető kesztyűtartó, pollenszűrő stb.) és automata légkondicionáló. Induló ára 3 490 000 Ft.
406 Riviera: Sphere felszereltség és automata légkondicionáló, bőrkormány, CD-s rádió, velúr kárpit. Induló ára 4 890 000 Ft.
RIVIERA
PEUGEOT

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB FEJLESZTŐCÉGEI

Ön dönt: vért iszik, vagy vezet... Bocsánat érte, de elsőre ez a kissé bárgyú nyitómondat jutott eszembe cikksorozatunk mai szereplőjével kapcsolatban, hiszen a dallasi Terminal Reality ezt a kérdést eddig döntetlenre hozta – játékaikban vagy vért ontunk, vagy száguldunk a levegőben és a földön. De hogy nem unatkozunk, az egyszer biztos...

TERMINAL REALITY

Mielőtt a TRI-vel (ez a hivatalos rövidítés, hiszen teljes nevük Terminal Reality Inc.) foglalkoznánk, kell egy kis kitérőt tennünk a játékipar egyik legfontosabb, de talán sokak által kevésbé ismert figuráját bemutatva. Az úriember Bruce Artwick névre hallgat, és sokan őt tekintik a számítógépes repülőszimulátorok atyjának. Az ifjú Artwick 1973-ban az Illinoisi Egyetem padjait koptatta, és élénk érdeklődést mutatott két dolog iránt: az első természetesen a számítógépek világa volt, a második a repülés. Álma egy 3D-s megjelenítésű repülőszimulátor elkészítése volt, még repülni is megtanult, hogy minél „testközelibb" élményekhez jusson. 1976-ban, épp a mikroszámítógépes forradalom kezdetén diplomázott, és programozóként elhelyezkedett a Hughes repülőbázison. Miután írt néhány érdekes cikket arról, hogyan lehetne az akkori 6800-as mikroprocesszorokra épülő gépeken dinamikus 3D-s grafikát megjeleníteni, az egyik újság szerkesztője megkérdezte tőle, hol lehet egy ilyen programot megvenni, kipróbálni. Artwick nem sokat gondolkodott, 1977-ben céget alapított SubLOGIC néven, és elkezdett programokat fejleszteni. Pár kisebb munka után 1979 januárjában jelent meg Apple II-re a Flight Simulator, amely hatalmasat durrant, és az Apple legnagyobb bestsellere lett. Az FS megjelent C64-re, TSR-80-ra és Atari-800-ra is, mindenhol sikert aratva.

1982-ben két telefonhívást is kapott Artwick: egyiket a Microsofttól, a másikat az IBM-től. Mindkét cég azt kérte, hogy írja át újgenerációs számítógépükre a programot, mellyel bemutathatják a gép grafikus képességeit, így 1982 novemberében megjelent az IBM PC-re is a Flight Simulator – ez lett a PC történelem első játékprogramja. 1984-ben az MS agresszív üzletpolitikája már nem tetszett Artwicknek, így új céget alapított Bruce Artwick Organizations (BAO) néven, és függetlenként kezdtek dolgozni tovább. Az MS, a SubLOGIC és a BAO sorsa azonban összefonódott, és egymás után jelentek meg az egyre sikeresebb Microsoft Flight Simulator programok. 1995 novemberében aztán rendeződtek az erőviszonyok: Artwick eladja a BAO-t az MS-nek, a SoftLOGIC-ot pedig a Sierrának. Ezt a lépést sokan nehezményezik, többen elhagyják a céget – az „első fecske", megelőzve a végleges bejelentést még '94 végén az MS FS 3.0 motorjának programozója, Mark Randel, aki hazautazik Dallasba, és megalapítja saját cégét Terminal Reality néven, hogy 3D-s, valósághű látványvilágú játékokat készítsen.

Első munkájuk nem szakad el a repüléstől, hiszen Randel igazán ért ehhez, de a szimulátor helyett inkább arcade jellegű, szórakoztató programot tervez. Megállapodik a kiadásról a shareware szülőcégével, az Apogee-val, pontosabban annak leányvállalatával, az előző évben épp 3D-s játékok kiadására alapított 3D Realms-szel, és 1995 májusában a Terminal Velocity lesz nemcsak a TRI, de a 3D Realms első játéka is, és rögtön történelmet is ír: ez a világ első olyan shareware játéka, mely még megjelenése előtt egy számítógépes magazin, a Computer Player címlapjára kerül. A TV egy valóban nagyszerű stuff, gondolom, a hozzám hasonló öreg PC-sek közül sokan töltöttek órákat a rabságában, hatása alól sem mi, sem az ipar a mai napig nem tudott elszakadni, hiszen tulajdonképpen egy új műfajt teremtett. Randel egykori „gazdája", a Microsoft felfigyel a programra, és felkérik a céget, dolgozza át a játékot az új slágerre, a Windows 95-re. Szeptemberben megjelenik a Fury 3, a TR „ablakos" ikertestvére, nagy sikert aratva – a két cég azonnal kiadási szerződést köt határozatlan időre. 1996 júliusában jelenik meg egy újabb sikeres kis lövöldözős progi, a Hellbender, majd az év szeptemberében az első igazán nagy MS-TR durranás, a Monster Truck Madness. A Randel által írt Photex motor (a „photorealistic" és a „textures" szavak összevonása) igen jól teljesít, így a következő autós szimulátorra is siker vár: ez a CART Precision Racing 1997 októberéből. 1998-ban elérkezik a 3D-s gyorsítókártyák nagy korszaka, Randel az új követelményeknek megfelelően átdolgozza a motort, és az új Photex2-re írt MTM2 '98 májusában már valóban egy klasszikus darabként vonul be a történelemkönyvekbe.

Ez a program egyben töréspontot is jelent a TRI és az MS kapcsolatában. Randelben évek óta ott munkálkodott a kisördög, hogy a töretlen népszerűségű Microsoft Flight Simulator lelkének nagy részét az őáltala írt kódok alkotják mind a mai napig, de nevét már meg sem említik a játékok stáblistájában. Szinte mindenki Microsoft játékként emlegette az MTM sorozatot, és ez már sok volt Randel számára. Ahogy az MTM2 megjelenése után adott egyik interjúban nyilatkozta: „Nem akarjuk dicsőíteni magunkat. Csak szeretnénk, ha nevünket megemlítenék ott, ahol meg kell. Én írtam minden 3D-s motort minden 3D-s játékhoz, amit a Microsoft valaha is kiadott."

Az Ensemble Studios után egy újabb dallasi csapat a mai főszereplőnk. Nevük talán sokak számára kevesebbet mond, mégis nyolc éve folyamatosan beszélünk róluk. És még csak ezután fogunk igazán...

A sors Randel kezére játszott, 1998 ugyanis egy addig példa nélkül álló esemény éve volt. A játékipar egyik nagy figurája, Mike Wilson, aki a kezdetektől az id Soft felvirágoztatásán dolgozott, majd az Ion Storm, utána pedig a Ritual Entertainment alapítója és elnöke volt (előbbi céget John Romeróval közösen hozta létre), ekkor látta elérkezettnek az időt, hogy évek óta dédelgetett álmát valóra váltsa: létrehozzon egy olyan kiadót, melynek tulajdonosai független fejlesztőcégek. Az ötlet zseniális – a profit nem egy hatalmas adminisztratív gépezetet gyarapít, hanem közvetlenül visszakerül a fejlesztőkhöz, így erősítve őket, és segítve egyre jobb, kreatívabb játékok elkészítésében. Randel megérzi, hogy elérkezett a nemes bosszú ideje. Cégével elsők között csatlakozik a Gathering of Developers (GoD Games) csapatához (amelynek székhelye pont Dallas, nem messze a TRI főhadiszállásától), ismert és kevésbé ismert nevek társaságában – többek között ott a Pop Top Software a készülő Tropico-val, és a jó öreg 3D Realms a finn Remedy-vel közösen fejlesztett Max Payne-nel.

Randel bosszúja olyan édes és teljes, mint Monte Christo grófjáé: nekiáll kedvenc motorja átgyúrásának, és 1999 júliusában már az új kiadó égisze alatt megjelenik a Photex3 által hajtott Fly!, sokak szerint minden idők egyik legjobb polgári repszimje, amely alaposan feladja a leckét a konkurenciának. Érdemes megemlíteni, hogy az 1999-es év a repülőszimulátor-játékok szerelmeseinek sok keserűséget hozott, hiszen a Jane bejelentette, hogy a sokak által várt A-10 Warhog fejlesztését beszüntetik, becsukta kapuit a Dynamix, és ezzel egy ott készülő, szintén ígéretes játék, a Desert Fighters is lapátra került. Ezenkívül a Psygnosis év végén kiadott második világháborús szimje, a Nations: Fighter Command is hemzsegett a hibáktól, és szinte nyom nélkül tűnt el a süllyesztőben. A Fly! ugyancsak bugok tömegét tartalmazta, de egy remekül összerakott csomag volt, és ma minden szakanyag megemlíti, hogy rengeteg olyan pluszt tartalmazott, amelyet a „válasz”, az MS Flight Simulator 2000 csak kiegészítőkben tudott felmutatni.

A siker nyomán Randel kis lelke is megnyugszik, és elhatározza, hogy kipróbálja cégét más területen is – „emberszimulátort” készít, azaz egy igazi 3D-s akciójátékot, némi kalandbeütéssel, kedvenc játékai, az Alone in the Dark és a Resident Evil nyomdokain.

1999 novemberében, pont Halloween napján jelenik meg a Nocturne, egy igazi sötét, véres, izgalmas horrorjáték, mely érdekes eredményt szül. A szakma, a játékosok és a szaksajtó is szinte kettészakad: egyesek az év játékának, mások az év bukásának titulálják... Kétségtelen, a Nocturne remek játék, nagyszerű hangulattal és látványvilággal, de nehézkes irányítása és rettentő gépigénye sokak szájízét megkeseríti. Az biztos, hogy meghagyja nyomait a játéktörténelem lapjain, akármelyik oldal véleményét nézzük is.

És ismét a sors keze: 1999 elején-közepén indul világhódító útjára egy rendhagyó független alkotás, mely dokumentumfilmszerűen mesél el egy „történetet” három amatőr filmes diák eltűnéséről. A Blair Witch Project világsiker, és a GoD azonnal lecsap a témára, mely tálcán kínálja magát, hiszen ott a tarsolyukban a még szinte meleg Nocturne. Egy érdekes ötlettel hozakodnak elő: készüljön trilógia a játékból úgy, hogy a három részt három különböző fejlesztőcég készíti – az első felvonás a TRI-é. (A másodikat a Human Head Studios, a harmadikat a Ritual készíti majd.) Randel azonban két lábbal áll a földön, és a Nocturne vegyes fogadtatása miatt kettéosztja csapatát: az egyik team egy vérbeli TRI-szimet készít, míg a másik rááll a horrorvonalra – így 2000 októberében egyszerre két játék jelenik meg cégétől: a 4x4 Evo terepverseny, és a Blair Witch Volume 1: Rustin Parr. Mindkét játék sikert arat, és a TRI egyre jobb nevet szerez magának a játékiparban.

2001 a folytatások éve: márciusban a Fly 2k!, októberben a 4x4 Evo 2 jelenik meg, és immáron szent a béke is, hiszen az üzlet az üzlet, így utóbbi már az MS új csodája, az Xbox nyitócsomagjának is része. 2002-ben nem jelenik meg semmi új játék, csak a híre – a készülő BloodRayne azonban alaposan felcsigázza az érdeklődést. A kezdeti hírek és képek valami nagy durranást sejtetnek, a kiadott demo pedig igazolni látszott a várakozást: minden eddiginél véresebb és akciódúsabb játékmenet, a TR megszokott látványvilágával. Nem emlékszem, került-e kezeim közé valaha is olyan demo, amit ennyiszer végignyomtam volna – és ahogy Uniq cikkében olvashatjátok, a végleges verzió tökéletesen beváltja a hozzáfűzött reményeket. Biztos, hogy a BloodRayne egy újabb sikerjáték lesz, bár erőszakossága révén egyben támadások céltáblája is – vagyis ismét sokat fogunk beszélni a Terminal Reality-ről. És azt hiszem, most már tényleg érdemes lesz megjegyezni a nevüket...

]{redenc

SPLINTER CELL
VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Ubi Soft Canada **Kiadó:** Ubi Soft **Web:** www.splintercell.com

1. Küldetés: Eltűnt ügynökök

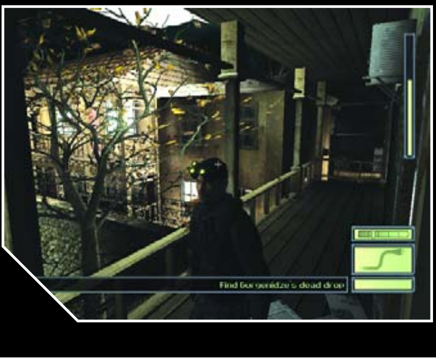
Miután Grúziában meggyilkolják az elnököt, a milliárdos Nikoladze kerül hatalomra, ezzel párhuzamosan pedig eltűnik két ügynök is – egyelőre ez utóbbiak felkutatása a feladatunk (persze idővel a dolgok bonyolódnak majd, ahogy kell). Egy kapuban állunk, előttünk fenn egy őr posztol. Menjünk a sarkon rögtön jobbra, és álljunk meg a bokornál. Amint nem figyel a fickó, menjünk fel, és másszunk fel a létrán. Nyissuk fel a csapóajtót, és ugorjunk le. Menjünk végig a folyosón, majd fel a csatornán. Szemben egy épület vígan lángol, természetesen ott a kapcsolatunk. Csússzunk le a dróton. Ezután mátrixos rész következik, ugyanis a szánkba rágják, hogy merre kell menni. Először is ki az ajtón, majd a robbanás miatt balra a folyosón, és a tűz előtt szintén balra be. Majd jobbra és le a lépcsőn, a tűz mellett. Ezután látszólag nincs tovább, de fejünk felett a cső, amin át lehet mászni. Ezután balra, majd jobbra, balra az égő függöny mellett, majd ismét jobbra és fel a lépcsőn. Be balra, ahol megtaláljuk az ügynököt. Nincs valami jó bőrben, de azért még kinyögi, hogy Madison ügynök Nikoladze kabinetébe volt beépítve, és valami fontosat tudott meg. A másik ügynökünk pedig egy dobozkában el is rejtette, amit megtudott. Ez a következő célpont.

Egyelőre kifele. A másik ajtón menjünk ki, majd szembe be egy másikon, ahol füst van. Kapcsoljuk be az infrát, és jobbra keressük meg az ajtót. Máris kint vagyunk. Kiérve a tűzből egy korláton találjuk magunkat. Osonjunk jobbra, amíg át nem lehet átugrani a túloldalra. Ugorjunk át, de vigyázzunk, mert alul mászkál pár őr. Az igazán érdekes rész csak most kezdődik. A teraszon áll két őr, valamint bent a házban is vár ránk egy, aki kijön, akármit is csinálunk a kintivel. Másszunk ki a virágok közé, majd lőjük meg a korláton álló kólás dobozt. Ennek hatására az őr bemegy a házba, osonjunk utána, majd másszunk be az ablakon. Amikor kijön, bújjunk el az ajtónál, majd szedjük fel a számítógépből az adatlemezt (data stick), ebből kiderül, hogy a rendőrség környékén kell kotorásznunk a bokrokban, de jobb vigyázni, mert pár meglepi vár ott. Ezután szedjük fel az eldőlt lámpa mellől az üveget, majd menjünk a kis lépcsőhöz, dobjuk le (bal klikk), és bújjunk a közeli sarokba. A benti őr kijön, mi meg mögötte előbb lassan, majd gyorsulva osonjunk be, ahonnan jött.

A konyhát hagyjuk, inkább forduljunk a folyosón balra, majd a másodiknál jobbra. Itt egy ajtó vár minket egy kóddal. Mivel már túl sok filmet láttunk, ezért a bal oldali képet húzzuk fel, és használjuk a mögötte lévő számítógépet. Itt megtaláljuk a kódot egy kis történeti információval egyetemben. A kód 091772. Kiérve a balkonra használjuk a bal végén található lecsúszós drótot. Innen már rutinmunka következik: fel a tetőn, be az ajtón, majd ugorjunk be a liftaknába, és csússzunk le rajta. Emeljük fel a csapóajtót, és máris egy pincében találjuk magunkat. Jöhet az ajtó, amin gyakorolhatjuk a tolvajkulcs használatát. Nem ördöngösség, csak minden retesznél az egyik (véletlenszerű) iránybillentyűt kell nyomogatni, ami ki nem ugrik.

Ezután ismét egy nehezebb részhez érünk. Két biztonsági pofa „beszélget" egy másik ipsével. Több variáció is lehetséges, melyek közül az egyik a következő: ugorjunk át a korláton a kuka mellé, vegyük fel a kólás dobozt, ezzel osonjunk előre a lefelé vezető lépcsőhöz, majd ott dobjuk le a lépcsőre, és mászás vissza a fa mögé. Több eset is lehetséges: mindkét fickó lemegy (legjobb), ekkor fent át tudunk futni a másik oldali növények közé. Ha csak az egyik fickó jön a fa felé, akkor kapjuk el nyugodtan (hátulról interact gomb), és rejtsük el. Ekkor általában átjön a sarok mögötti pofa is. Ez azért jó, mert ha ekkor lemegyünk félig a lépcsőn, majd végigfüggeszkedünk és felkapaszkodunk a túloldalon, akkor már nem lesz előttünk senki.

Menjünk fel a kis utcán, de vigyázzunk, mert jobbra a rácsajtó mögött sétál egy őr. Majd balra fel a lépcsőn. Ekkor kiérünk arra a térre, ahol a rendőrségre történő bejutást tudhatjuk meg. A téren átvághatunk nyugodtan, csak a szemben lévő ház ablakában van egy őr néha. Célozzuk meg a bokrokat, ami mögött megtaláljuk a bejáratot, valamint egy elsősegély-csomagot is. A számítógép is ránk vár, hogy megtudjuk belőle a rendőrségi kódot. Most már csak el kell oda menni. Ha a térképet nézzük, akkor most a 7-es számnál vagyunk, és a 15-höz kell elérkezni. Másszunk ki, majd osonjunk el a tér



őre mellett a jobb oldali kapun. A keresztutcánál balra kövessük az ott sétáló figurát. Hamar rájövünk, hogy tulajdonképpen ketten vannak. A sötét sarok ideális hely az elkapásukhoz. Menjünk fel az utcán, majd várjuk meg az őrt, amíg bemegy a jobb oldali ajtón. Menjünk utána, illetve csak mennénk, mert a lugas másik végéhez áll a kis aranyos. Nem baj, mivel ott a csatorna jobb oldalon. Másszunk fel, mire az őr kiszúr minket, és elkezd járkálni. Amint megnyugodott, és visszaállt a helyére, mi már a lugas túlsó végének szélénél legyünk. Innen egy parádés nyakba ugrás megoldja az őrrel való problémánkat. Vigyük be a lugasba, majd induljunk tovább. Jobbra fent egy túlbuzgó civil figyeli az udvart. Lőjük szét a lámpákat, és mindjárt egyszerűbb lesz átmennünk. A szemetesen felmászva gyakorolhatjuk a falról történő továbbugrást, ahogy a tréningen tanultuk. A falon átérve a belső udvar fogad minket, ha visszanézünk az előbb szétlőtt lámpákra, akkor láthatjuk, hogy a regenerálós fajtából csinálták őket.

Az előttünk álló rész ismerős lesz, mivel szerepelt a demóban. Szedjük le a lámpát, majd adjuk be a kódot: 5929. Az ajtón beküldve az optikát egy őrt láthatunk. Mivel úgyis háttal áll, és még sötétben is vagyunk, ezért nyugodtan nyissuk ki. Nagyon ne siessünk, mert az őr a szemközti üvegablakon fog visszanézni. Lőjünk szét pár neoncsövet, aztán jöhet a terpeszes trükk: a téglafalnál nyomjunk kétszer ugrást és tartsuk meg kicsit a gombot. Amint alánk ér az ipse, lehet leugrani. A számítógépéből sok nem derül ki, csak hogy nem minden tiszta a rendőrségen. Ezután az első ajtón balra nagyon ne menjünk be, mert egy pofa ül szemben az ajtóval, vegyük inkább az irányt a következő helyiség felé, ahol egy furcsa pólós fickó tesz-vesz. Mivel nem figyel, ezért simán leüthetjük. Az egyik számítógépből kiderül, hogy a boncolós termet kamerával figyelik, ezért az ajtóból szedjük le a kis aranyost.
A szoba átvizsgálásakor megtaláljuk (volt) ügynökünket. Mivel volt kamera, ezért csekkolni kell az archívumot, hogy mi is történt. Mivel ez a legfelső szinten van, ezért vegyük visszafelé az irányt a folyosóra.

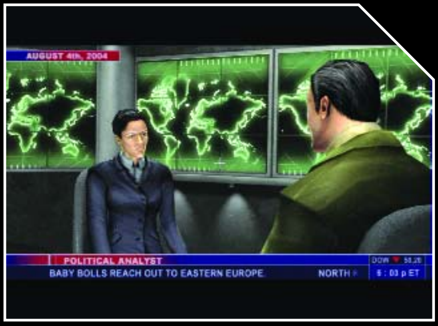
Ki az ajtón, fel a lépcsőn, majd kicsit óvatosabban. Nem máshova érkeztünk, mint a rendőrség bejáratához. A recepciónál lévő fickó éppen sz****ja a betévedő ipsét. Ennek ellenére mindkettő ellenfélnek számít. A jobb oldali függöny mögött lopakodjunk az ajtóig, majd a másik oldalon vissza. A sötétség egy ajtót rejt. Menjünk fel a lépcsőn óvatosan, mert ajtó nincs, viszont egy nagyon érdekes helyre érünk: két ipse a félhomályban, számítógépek előtt ír (!!) valamit. Ez elégé lol egy helyzet, de mi csak osonjunk el mögöttük. A jobb oldali utolsó ajtóig. Menjünk be, és üssük le a „rendszergazdát”. Majd babráljunk a számgépen. Hamar kiderül, hogy ki a bad guy, és mi újabb feladatot kapunk: találkozónk van a rendőrség előtt az új kapcsolatunkkal. Lopakodás vissza, le a lépcsőn, majd a függöny mögött az ajtóhoz. Aztán uzsgyi az autóba. Egyelőre ennyi.

2. Küldetés: A találkozó

Az átvezető után ezúttal a grúz elnök, Nikoladze titkát kell kifürkésznünk. Erre jó alkalomnak tűnik, hogy találkozót beszélt meg legjobb emberével, Grinkóval. Persze mi sem maradunk ki a buliból. Egyelőre a Védelmi Minisztériumba való bejutás, majd Grinko sofőrjének kezelésbe vétele a cél. Külön figyelmeztetnek, hogy az udvaron láthatatlan lézerek állják majd utunkat, így vigyázzunk ezerrel. A tetőről ugorjunk le a dísz bal oldalán, majd a korlátról a csatornára, amin csússzunk le a következő erkélyig. Ügyesen ugorjunk át a csatornáról az erkélyre, majd nézzünk be az ajtón. Üres szoba. Azonban amint bemegyünk, bejön egy őr. Ezért gyorsan húzódjunk is vissza. Az őr leül a szoba közepére, és olvassa az újságot. Kamera persze van, és pont az őrt nézi. Fő a gyorsaság. Amint a kamera másfelé néz, üssük le az őrt, majd gyorsan lőjük szét a kamerát. A számítógépből megtudhatjuk, hogy a lézeres rendszer ellen pont jó egy olyan cucc, amivel lehet látni az infravörös tartományt. Ez még jól jöhet, jegyezzük meg. Villany lekapcs, ajtó kinyit. A folyosón két pofa posztol. Amint a járkáló elindul visszafelé, mi is osonjunk a sötétségbe, majd onnan a bal oldali ajtón le a pincébe. Egyik fordulóban ott csipog a kamera. Intézzük el, vagy lőjük szét a körtét, mindegy. Sorban a többbit is, majd legalul mehetünk ki a garázsba. Itt a lényeg, hogy a bal oldal mellett haladjunk végig a sötétben, és nem fognak a kamerák zavarni. Itt egyébként egy érdekes bug is van, mert ha benézünk a liftaknába, akkor kijön egy fickó azon az ajtón, amin az előbb mi jöttünk. Érdekes. Na mindegy, haladjunk végig a garázson, amint megtaláltuk az autót, rögtön rájövünk, hogy nincs sofőr. Szerencsére csak egy sarokkal odébb kell elnézni, és meglátjuk, amint brunyál a sarokban. Nosza, szorítsuk a fejéhez a stukkert. Érdekes módon a f***át villámgyorsan elrakja.

Rövid rábeszélés után elárulja, hogy Grinko és valami szuper számgépes arc beszélgetni fognak az üvegliftnél. Kihallgatásukhoz jól fog jönni a távolba hallgató mikrofonos cucc. De odáig még trükkös út vezet, ugyanis utunkat állja a lézerkerítés. Nosza, menjünk vissza a lépcsőházba. Ennek a legfelső részén egy gyógycsomag vár minket. A folyosón most már csak egy pofa áll, akit simán leütünk. Irány az előtte lévő szoba, ahova csak óvatosan rontsunk be, mert az ajtó felett ott a kamera. Jobbra van a kapcsoló, így ezután mát sötétben bóklászhatunk. A belső számítógépből megtudhatjuk, hogy a lézeres védelmet a déli szárny halljából is ki lehet kapcsolni. Hurrá. Menjünk ki az erkélyre, ahol rögtön megláthatjuk, hogy kinyitnak egy ablakot, valamint arról is tudomást szerzünk, hogy egy ezredes kell a retinaszkennerhez. Namármost, ha nem rejtettünk el minden őrt, vagy nem ütöttük le, akkor most menjünk vissza, és tegyük meg, különben akármit csinálunk, az ereszen lógva megszólal a riasztó. Ha megvan mindenki, akkor ugorjunk fel az ereszre, és másszunk a nyitott ablakhoz, majd le a párkányra és be.

Ez a konyha, ahol két pofa pakolászik serényen. Bejön egy őr is, aki éppen felettesének visz kaját, de előtte persze még bele is köp egyet. Lopakodjunk ki a szobából az őr után, majd a következő teremben álljunk az ajtó mellé. Amint az őr elhaladt balra, menjünk ki jobbra és le a lépcsőn. Ezt az őrt nem lehet leütni, vagy lelőni, mert észreveszik az eltűnését. Szóval jobbra ki, le a lépcsőn, majd kapjuk el az ipsét. A bal oldali lépcsőn le a földszintre, és kapjuk el a számgépnél álló fickót. Rejtsük is el, mert később még lesz ott forgalom. Kapcsoljuk ki a számgépen a lézeres védelmet. Ezután jön egy



ezredes lefelé a lépcsőn, majd leül a géphez. Kapjuk el, és kényszerítsük a rács melletti szkennerhez, majd vigyük be az ajtón, és csapjuk le.
A sarok mögött egy szimpla kamera ciripel, amit szét kell lőnünk. Ezután izzítsuk be a mikrofont, azaz válasszuk ki. Használni ugyanúgy tudjuk, mint a fegyvert. Nyissuk ki az ajtót. Meglátjuk a két kihallgatandó ipsét az üveg felvonóban. Rohanjunk előre az útig, majd irányítsuk rájuk a mikrofont, és kövessük a mozgást. Ha jól csináljuk, akkor piros a kis négyzet középen. Ha ez megvan, akkor már csak Nikoladze gépe van hátra. A kijövő három őrt játsszuk ki és osonjunk át a felvonóval ellentétes oldalra (ahogy most állunk, akkor jobb kéz felé). Ott másszunk fel a növényeken a nyitott ablakhoz, melyen beugorva megkezdődik az utolsó felvonás. Sokat nem nézelődhetünk, mert két géppisztolyos őr érkezik a lifttel le. Húzzunk be a bal oldali ajtón, és lapuljunk addig, míg el nem helyezkednek. Közben vegyük fel a polcról a gyors ajtónyitó szerkezetet. Az optikával nézzük, hogy mikor indul a folyosó vége felé az őr. Ekkor mi is menjünk ki és majd be a liftbe, fel az emeletre. A folyosón induljunk a közeli ajtó felé, majd gyorsan nyissuk ki a zárat, amíg nem figyel a kamera. Bent a számgépből elolvashatunk egy levelet, de ami fontosabb, hogy a plafonon van a szellőző. Ugorjunk fel, majd másszunk végig, és ugorjunk le a folyosóra. A kamerát szedjük le, majd rögtön a szekrény utáni ajtón menjünk be. Fel a tetőre, ahol keressük meg azt a kis kéményt, amihez kötelet lehet erősíteni. Ereszkedjünk le, majd vegyük kézbe a fegyvert, és szedjük le az őrt a szobában. Elég egy lövés, ezután már bent is vagyunk. Az őrtől szedjük el a gránátot, majd helyezzük kezünk ügyébe. Lőjük szét a lámpákat, majd töltsük le a kívánt adatokat a számgépről. Kiderül, hogy egy halom grúz katona van titokban a szomszédos Azerbajdzsánban.

Erre még ráérünk, egyelőre az a három őr jelent problémát, akik géppityuval jönnek ellenünk. Bújjunk el, majd amikor felhangzik a zene, mehet a gránát az ajtóba. Ha mákunk van, akkor kettő is meghal, ha nincs, akkor csak egy, és a maradékot nekünk kell leszedni. Fejre kell célozni. Majd rohanás kifelé és balra. Az eddig zárt ajtó most nyitva vár minket. Rohanjunk le, majd a lapos tetőn ismét jobbra, be a liftaknába, és csússzunk le. A garázsba érkezünk, ahol a sötétben szaladjunk a végébe, ahol már várnak...

3. Küldetés: Az olajfúró torony

A szerzett információk alapján az illegálisan állomásozó csapatok jórészét leszerelték, azonban maradt még pár ilyen egység. Az egyik éppen az előttünk álló olajfúró toronyba fészkelte be magát. Első feladatunk, hogy bejussunk az épületbe. Ehhez kamatoztatnunk kell akrobatikus képességeinket. Először is másszunk fel a létrán, majd kapaszkodjunk fel a csőre, és húzzuk fel a lábunkat. Máris átmászhatunk az akadályon. Utána egy szép ugrás jobbra, majd megkapaszkodunk a csőben, és függeszkedhetünk előre egy kicsit. Közben jön rádión az infó, hogy nemsokára robbantják a bejáratot. Ezzel párhuzamosan jobb, ha nem látnak meg, mert akkor a küldetésnek annyi. Hamarosan robban a híd előttünk, mi meg átmászhatunk a következő akadály alatt, és lecsúszhatunk a jobb oldali drótkötélen. Hopp, újabb fejlemények. Légicsapás készül, így jobb lesz minél előbb begyűjteni a technikust és a kulcsot, majd elhúzni. Másszunk át a cső alatt, majd a túloldalon fel a vastag vezetékre. Ezen van egy lyuk, amin keresztül máris gázolhatunk előre. Közben ismét újabb infó jön: a technikus kísérete két arcból fog állni, és egy hajóval érkeznek rövidesen – ők is sietnek, mert sejtik, hogy forró a talaj. Amint kiérünk a csőből, mászhatunk fel a csapóajtón.

Ekkor érkeznek ők is. Kapjuk el a létrát előttünk, és másszunk fel ameddig lehet. Ezután kapaszkodjunk fel a csőre, és másszunk az őr fölé, majd kapjuk el. Irány a lépcső felfelé. Ekkor jönnek az F15-ösök, és megszórják a telepet. A lépcsőn fel, majd rögtön balra bújjunk el. Ezután előre a tűz felé, ahol egy pofa lövöldöz a repülőkre. (Ez sem normális. :-) Szedjük le, majd a következő elágazásnál jobbra. A következő sarkon már vigyázzunk, mert ott megy a kis csapat. Hagyjuk, hadd sétáljanak. A következő forduló után egyikük kint marad, míg a többiek bemennek. Kapjuk el a fickót egy fejlövéssel, majd vigyük a hullát a sarok mögé. Lehetőleg gyorsan, mert jön egy pofa a jobbról, a tűz felől is. Gyanút fog – amikor közelbe ér, kapjuk el szintén a stukkerral.

Ő már maradhat a földön. Lopakodjunk az ablak alá, ahol már jön is vissza számgépes muksi, és ha követjük őket jobb kéz felé, akkor láthatjuk őket bemenni egy ajtón. Ide már nem tudunk bemenni, de nem is baj, mert változik a terv, és most már a fickó kezén lévő aktatáskára van szükségünk mindenáron. Ez most azt jelenti, hogy irthatunk kedvünk szerint. Menjünk ki oda, ahol megöltük az előbb az őrt, és vegyük arra az irányt, ahonnan a második pofa jött. Bújjunk át a tűz mellett, és kapaszkodjunk fel a vizes készülék tetejére, majd ugrás a csőre és lábakat fel. Máris mehetünk befele

az ablakon. Úgy látszik, a terroristák már végeztek, mert egy kivételével kirohannak. Aki bent marad, szépen lövi szét a számgépet. Adjunk neki mi is a fejébe egyet. Rohanjunk ki, közben láthatjuk, amint egy raketta szétkapja a helikoptert a tetőn. A következőkben már csak azt kell figyelnünk, hogy merre megy az ipse. Le a lépcsőn, be egy ajtón. Itt a jobb oldalit célszerű választani, majd kinyitni az álkulccsal. Végül meglátjuk, amint fut lefelé, a hajója felé, ahonnan az elején jöttünk. Nosza, utána. Ha tudjuk, lőjük le, ha nem, akkor sincs gond, mert a hajójából már nem maradt semmi, így a végén simán leszedhetjük. A táskát kapjuk fel, és máris élvezhetjük az események további folyamát.

4. Küldetés: CIA központ

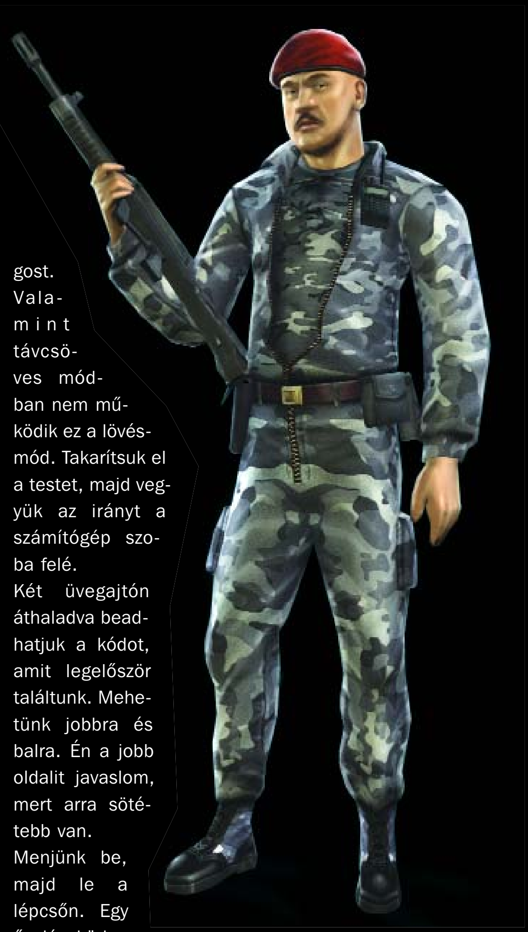
Grúzia eközben hadat üzent az USA-nak, és ezzel egy időben számos terrorista csoport is akcióba lépett. A letöltött adatok azt bizonyítják, hogy a CIA-n belül valaki kettős ügynök. Ennek kiderítésére rögtön minket küldenek. Nem csekélyebb dologra kell vállalkoznunk, mint hogy bekukkantunk a CIA központi adatbázisába. Mivel hazai földön vagyunk, ezért semmiféle gyilkolás nem megengedett. Új cuccost is kipróbálhatunk, ez pedig nem más, mint a termikus szenzor, amivel rövidebb távra láthatjuk az élőlények hőképét. Szakadó esőben érünk a CIA épületének főbejáratához.

A.) változat: Mivel éppen szünet van a klímában, ezért van másfél percünk, hogy betaláljunk, illetve megtaláljuk. Rohanjunk át az úton, majd a kerítés mellett végig a kerítéses kis részig. Itt egy helyen hiányzik a szögesdrót, másszunk át, majd kapaszkodjunk fel a szellőzőre. Onnan felugorhatunk a lámpa feletti kiugróra, ahonnan balra az álló ventilátor elé. Itt fel kell húznunk a zsalut, és máris mászhatunk el a ventilátor mellett. Ugorjunk le a sarokba, majd kapjuk el a kerítés túloldalán mászkáló őrt. Ezután végig a folyosón, majd találkozunk egy kamerával. Lopózzunk előre, ameddig lehet, majd rohanjunk a jobb oldali lépcsőre. Itt óvatosan fel, és figyeljük a lépcső tetejét, mert kis barátunk ott mászkál. Ez egy jó rész lesz. Amint az őr megfordul, kezdjünk el lassan menni felfelé, majd amint eltávolodik kicsit, váltsunk nagyobb sebességre. Ha jól csináljuk, akkor mire odaér a túloldalra, ott fogunk mögötte állni, és elkapjuk a torkát. Húzzuk el onnan, és üssük le. Lemenve a lépcsőn ismét egy kamerát látunk a folyosó végén. Ezzel most ne foglalkozzunk, hanem menjünk be az első ajtón, ahol az őr is eltűnik. Bent találunk egy adatlemezt, egy csomagot és kétfajta lövedéket is, amik később még jól jönnek majd. Menjünk ki a másik ajtón, majd amikor az üveg mögött nem figyel a pofa, akkor jobbra el. Lehetőleg a sötétben.

B.) Változat: Ha elbénáztuk a klímás bejutást, akkor még mindig ott a másik lehetőség. Ezúttal jobbra menjünk, osonjunk el az ajtók előtt, és a kocsi takarásában másszunk fel a csatornán. A bejáratot védő tetőről bemászhatunk egyenesen az előcsarnokba. Bal oldalon osonjunk el, és másszunk át a pulton az ott álló őr mögött. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be. A bent lévő őrt vagy leütjük, vagy kisomfordálunk az ajtón. Irány előre, és máris ott vagyunk abban a szobában, ahol a spéci töltények vannak. Kerüljük el az őrt, majd menjünk vissza és ezúttal jobbra.

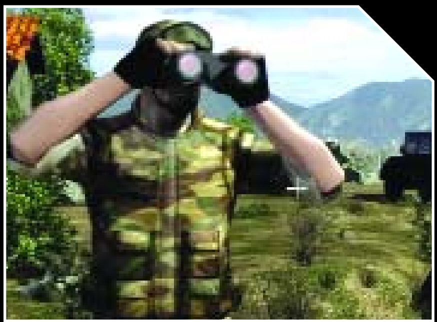
Várjuk meg, míg a fickó befejezi a telefont, és elmegy a lifttel, majd osonjunk be a terembe. Itt vagy elkapjuk a fickót, vagy a bal sarokban lévő kólás dobozzal elcsaljuk, mi meg lelépünk a lifttel. Menjünk lefelé. Amint leértünk, közlik, hogy szerezzük meg az SC-20k cuccot. Ha most megnézzük a térképet, akkor az 5-ös számmal jelzett pontnál vagyunk, és a 7-es rész felé kell mennünk. Várjuk meg, míg a fickó bemegy a bal oldali ajtón, aztán húzzunk be a jobb oldaliba. A számgép elárulja a server room kódját, ami 2019. Menjünk ki a folyosóra, és várjuk meg az őrt, majd kapjuk el hátulról. De nem úgy... Osonjunk el a biztonsági őr ablaka alatt, majd a következő üvegablak előtt, üssük le a raktárban lévő fickót, és vegyük fel a gyors zárnyitó cuccot. Menjünk vissza az előbbi üvegablakhoz, és kapjuk el a fickót. Nála lesz a technikai szolgálat szobájának a kódja. Nem kell messzire menni, mert ott van szemben. A kód: 7687. Nézzünk be az optikával. Amint a pofa elindul jobbra, nyissuk ki az ajtót, és lopakodjunk mögé, majd kapjuk el a nyakát. Üssük le, majd jöhet a másik fickó is. A következő kis szobában megtudhatjuk a tartalékáram-tároló szoba kódját: 110598. Bent két fickó is ügyködik. Menjünk rögtön le. Amikor a fickó elkezd motyogni, akkor induljunk el felé, majd kerüljünk mögé, és bújjunk el az oszlop mellett. Ez látszólag csirke hely, de jó lesz. Várjuk meg, amíg odaér a másik pofa, és üssük le, majd az első ipsét is. Ez azért jó, mert a második fickóhoz közel van a riasztó. Menjünk tovább. Ha a kis folyosón azt írja, hogy testeket találtak, akkor a szerverszobában nem rejtettük el az őröket. Menjünk vissza, és pakoljuk be őket valami sötét helyre. Továbbmenve megtaláljuk a fegyvert, ami alap funkciója mellett távcsőnek is jó. Nem is beszélve arról, hogy a már megtalált spéci, nem gyilkoló töltényeket is kilövi.

Kapcsoljuk le a villanyt, majd menjünk ki. Az automata melletti ipsét kapjuk el, majd szedjük fel a csomagot. Továbbmenve egyértelműen balra. Itt kipróbálhatjuk a fegyvert. Ha a folyosón lévő őr elment, akkor lőjünk a fickóba egy sokkolót. Majd mentsünk is, mert úgysem fogunk tudni csinálni semmit a röhögéstől. A fegyverrel vigyázzunk, mert nem a sima lövést kell nyomni, hanem a másodlagost.



Valamint távcsöves módban nem működik ez a lövésmód. Takarítsuk el a testet, majd vegyük az irányt a számítógép szoba felé. Két üvegajtón áthaladva beadhatjuk a kódot, amit legelőször találtunk. Mehetünk jobbra és balra. Én a jobb oldalit javaslom, mert arra sötétebb van. Menjünk be, majd le a lépcsőn. Egy őr jár körbe, üssük le. A guggoló fickót sima ügy elkapni. A központi számítógépből gyorsan megtudjuk, hogy egy Dougherty nevű pasi gépén tolják az infót. Menjünk vissza, egészen a két üvegajtóig. Majd vágjunk át az irodán, a közepén balra, és menjünk a női mosdóba. Ott van egy csomag a falon. Várjuk meg, míg elmegy az őr, azután mehetünk tovább. Őrposzt a bal oldalon. Itt nincs mit tenni, el kell kábítanunk az ipsét, majd a testet rejtsük el jól.

A nagyteremben két kamera és egy őr vár ránk. Menjünk közvetlenül a liftek előtt, és simán átérünk. Kerüljük el az őrt a fal mellett, majd menjünk be a beérkezésünkkel ellentétes folyosóra. Óvatosan balra, mert ott áll egy ipse. Amint elfordul, át lehet osonni. Mehetünk le a pincébe, ahol a fegyvertesztelő részleg ajtaja és egy kamera vár minket. A kamerát szedjük le a puskával, majd üssük be a kódot, ami ugyebár 110700. Bent egy ipse beszélget telefonon. Várjuk meg, míg végez, majd azonnal osonjunk utána az automatához és kapjuk el, majd rejtsük el. Balra vár az újabb ajtó, mögötte pedig egy számítógép és néhány flare,



amit lámpaként használhatunk. Persze itt most azt az automata fegyvert szórakoztathatjuk velük, amit nemrégiben zsákmányoltak. Ajtó kinyit, majd be a liftbe és fel. Megérkeztünk az irodai részlegbe, célpontunk szobája az 508-as. Menjünk végig a folyosón, majd óvatosan be a média szobába. Itt várjuk meg, míg rájönnek, hogy a hangmintában egy tehén hangja hallatszik , aztán osonjunk el a sarokig, majd amikor a hátsó fickó elfordul, akkor a tv állvány alá, és innen ki az ajtón. Egy fickó hagyja el a kivilágított szobát, ő Dougherty. Menjünk a szobájába, majd essünk neki a számgépnek. Mielőtt többet megtudnánk, lekapcsolják a számgépzseninket, így feladatul azt kapjuk, hogy raboljuk el a fickót. Mivel sokat dohányzik, ezért közben le tudjuk kapcsolni. Kövessük a folyosón az árnyékban. Egy piros lámpás szobába megy be, ahol éppen vetítés folyik. Menjünk mi is, majd a székek között guggolva keresztben át. Kapjuk el az őrt az ajtónál, majd nyissuk ki. Látjuk, hogy emberünk a szemközti kódos ajtóhoz sétál lassan. Kövessük a folyosón az őrség mellett, majd mielőtt becsukódna, menjünk mi is át. Itt jobbra, ahol a folyosó végén meglátjuk a dohányzó szobát. Kapjuk el, üssük le, majd húzzuk kicsit hátrább. Amint az udvaron elment az őr jobbra, mi is menjünk ki, kapjuk el, rejtsük el. Szedjük fel az ügynököt, és menjünk a ventilátorok között lefelé.

Közben értesülhetünk, hogy a kapcsolatunknak, aki ránk várt, társasága akadt a CIA személyében. Éppen csevegnek. Tegyük le ismét a fickót, és menjünk egyedül. Balra be az ajtón, majd le a lépcsőn. Egy terembe jutunk, ahol rögtön jobbra menve egy oszlop mögé bújhatunk. Amint jön a szerelő és leguggol, kapjuk el. Majd az őrt is. Hozzuk be kis kedvencünket a szobába. A kijárati ajtó előtt lent egy őr posztol. Amint eltűnt jobbra, bújjunk el a lépcsőn, és amikor leért, őt is kapjuk el. Tovább a korláton jobbra, ahova feljár egy őr a végén. Bújjunk el az utolsó kis benyílóban, majd amikor felért, lőjük le a kábítóval. Ezután vissza a fickónkért, és vigyük le a kukák mellé.

5. Küldetés: Kalinatek

Következő célpontunk a Kalinatek épülete lesz, ahol egy bizonyos Ivánt kell elkapnunk, aki képes a Nikoladzéval kapcsolatos adatok dekódolására. Mivel orosz zsoldosok elkezdték a bizonyítékok megsemmisítését, ezért a szerencsétlen élete is veszélyben van. Egy parkolóból indulunk, ahol rögtön két őr is áll. Egyszerű lesz elkapnunk őket. Most már lehet gyilkolászni is, mivel ezek csúnya terroristák. Medikitet vegyük fel, majd fel a lépcsőn. A közelebbi fickót simán kapjuk el, míg a másik kettő már keményebb falat. Vagy üvegdobálózással trükközünk, vagy simán kiiktatjuk őket a puskával. Jobbra a dobozra fel, majd ugorjunk át a ládára, ahol a dróton kapaszkodva induljunk neki. Nemsokára már csúszunk. Onnan egy szebb Tomb Raideres ugrással átkerülünk az építés alatti részre. A kis kéményen ereszkedjünk le a kötelünkön. Várjuk meg, míg a két katona elmegy, majd ugorjunk egyet, mire beszakad az üveg alattunk. Egy őr jön hamarosan. Kapjuk el, és vegyük el tőle a kódot, ami a biztonsági szobához tartozik. Üvegajtón be, majd használjuk a kódot: 97531. Vegyük fel a töltényeket az asztalról, majd be a következő ajtón. Itt tök sötét van, a földön pedig üvegcserepek.

Ugorjunk fel a jobb oldali kis asztalra, majd a csövön menjünk át felettük. Leugrás közben nyomjuk meg a guggolás gombot, hogy csendesen érjünk le. Lopakodjunk a szellőző elé, és másszunk be. Óvatosan menjünk végig benne. A túloldalon ki, majd az átvezető után bújjunk el a kapcsoló alatt. A bejövő fickót szedjük le, majd a hullát pakoljuk el. Találunk nála egy falra ragasztható bombát is, amit deaktiválni is lehet, de ezt majd később. A folyosón nem célszerű középen közlekedni a bomba miatt. Osonjunk el inkább mögötte, majd intézzük el a kanyar után álló két fickót. Számtalan módja van, találjunk egyet. Legjobb, ha távolról szedjük le, ugyanis messzire pocsékul lőnek. Ezután ugorjunk be a liftbe, mire ismét egy másik épületrészben találjuk magunkat, ahol Iván haverjai is elbarikádozták magukat. Amint kilépünk a liftből, rögtön jön két fickó. Menjünk a virág mellé a sarokba, majd fegyver elő. A reluxa sarkán szeretnek megállni. Vesztükre, mert a távcsővel simán le tudjuk őket szedni egy-egy lövéssel. Indulhatunk tovább. Az asztalon vár minket pár gránát is. Most egy kis trükkös rész jön. Menjünk a folyosón tovább, de fegyverrel a kézben. Figyeljünk a folyosón lévő bombára. Szemből jön két katona. Amint a bomba mellé érnek, lőjük szét a bombát. Balra megtaláljuk a két technikust, mellettük két bomba vár a hatástalanításra. Ők semmit sem tudnak a kódunkról, de közlik, hogy egy nagyobb bomba van az archívszobában. Előtte kell egy kód, ami 33575. Na most futás, mert csak két percünk van. A kód beadása után égő szobák jönnek. Itt ügyeljünk arra, hogy a bombák mellett mindig óvatosan guggolva haladjunk. Amint átérünk, meglátjuk az ominózus szobát. Persze zárva és persze ez a leghosszabb zár, ami létezik. Ha megvan, akkor ugorjunk a két tűz közötti polcra, majd hatástalanítsuk a bombát.

Nah, ez megvan. Következő feladatunk, hogy visszaállítsuk a tűzzáró ajtók energiáját. Menjünk vissza folyosóra, majd óvatosan balra. A nagyteremben két fickó van, egyik az üvegkalitkában. Húzódjunk meg a sötétben, és lőjük le őket. Át a termen, majd lefele. Egy riasztás miatt rögtön hárman is jönnek. Ideje bevetni a gránátokat. A lépcső aljába célozzunk. Ezután irány a pince, ahol megtaláljuk a kapcsolót egy adag tölténnyel egyetemben. Viszszafelé vigyázzunk, mert egy őr mászkál a teremben. Szedjük le messziről. Nála van a kód az ajtóhoz: 1250. Menjünk be, majd fel a lépcsőn. Egy gránát az asztalon, ami arra utal, hogy akár azzal is leszedhetjük a két fickót fent. A balra lévő irodában egy ember fekszik a földön betegen. Megkér, hogy vigyük át a gyengélkedőbe. Mivel nincs messze, és éppen ráérünk, ezért pakoljuk át. Ott közli, hogy Iván barátunk az ötödik emeleten van. Ha közben jön egy őr, akkor szedjük le. A következő sarkon a szerverszoba található, és egy fickó, aki éppen az egyik gépen pötyög. Vagy mögékerülünk a szekrényen átvágva, vagy lelőjük a golyóálló üveg résén keresztül. A számgépen nyissuk ki az ajtót, majd menjünk tovább.

A kis folyosó után rögtön gránáttal közlekedjünk, mivel lét ipse bóklászik a sötétben. Világítsunk egyet a gránáttal. Kanyar után jobbra a klotyóban másszunk be a szellőzőbe, majd balra, és szedjük le a ruszkit, mielőtt megöli Ivánt. Beszéljünk Ivánnal, aki végül is odaadja a kódot, majd elbújik az utolsó részlegbe. A továbbiakban ő már az FBI-é, nekünk pedig a tetőre kell eljutnunk, ahol majd egy Osprey vár. Menjünk ki a wc-ből, majd jobbra és fel a lifttel. Kiérve a liftből három fickó beszélget. Vagy gránáttal adunk nekik, vagy közel lopózunk, és az automatával. Menjünk ki az esőre, majd fel a ládákon a következő emeletre. Ugorjunk le az állványra, majd a földre. Az ajtón menjünk ki, és adjunk egy gránátot a bejövő két fickónak. Lehet menteni. Következő szoba hasonló megoldást kíván. Rohanjunk az üveg melletti ajtóhoz, és máris dobjuk a gránátot. Hárman jönnek ki, ha hagyjuk. Bent lehet ismét tápolni, van minden. Menünk jobbra fel a lépcsőn. Amint felérünk balra-előre láthatunk egy

fejet. Szedjük le, majd a galérián és az alul álló fickókat is. Menjünk fel a terem túloldalán a lépcsőn, majd balra. A folyosó végén három fickó is áll. A sötét ajtóból mehet a gránát, majd a maradékot szedjük le a puskával. A jobb oldali raktárban találunk lőszert és medikitet is. A folyosó végén balra, ahol a wc mögötti teremben egy őr van. Volt. Pár fali akna nehezíti dolgunkat, majd egy rácsos teremből felvehetünk pár lőszert és egy medikitet. Menjünk ki az esőre, majd kerüljünk kívül jobbra. Egy gránát mehet a két fickónak a sarkon. Arra ügyeljünk, hogy ekkor bentről is kijön még egy. Vagy fent megyünk tovább, vagy lent. Emberünket sajnos lelövik, de mi rögtön megbosszulhatjuk a távcsövessel. Ezután már csak be kell szállnunk a gépbe.

6. Küldetés: Kínai nagykövetség

A politikai helyzet tovább bonyolódik, mivel kapcsolatot vélnek felfedezni a kínaiak és a grúz elnök között. Erre viszont nekünk kell bizonyítékot találnunk, így rögtön arrafelé vehetjük az irányt. Új szállítónk van, Coen, aki egyelőre ismerkedik a szakmával és rossz természetünkkel is. Ha már nagyon belejöttünk a gyilkolásba, akkor most jobb, ha visszafogjuk magunkat, ugyanis nem ölhetünk meg senkit, mert rögtön vége a küldetésnek. Marad a kábítás és a lopakodás. Első körben egy informátorral kell találkoznunk, aki egy nagy vörös jel alatt vár minket. A kód: Április. Induljunk neki. Másszunk át a falon, majd lopakodjunk előre. Két őr van a kereszteződésben, kapjuk el őket. Ezután balra, majd a tűz mellett fel a létrán. Ezután óvatosan, mert az utcán lévő őröknek jó a hallása. Menjünk fent az állványokon, majd a létrán fel. Az állvány végére állva kapaszkodjunk fel a drótra, és másszunk át a túloldalra. Az utolsó méterek veszélyesek, mert sok a fény. Vegyük fel a medikitet, majd ha nem figyel az őr, másszunk végig a párkányon, majd jobbra. Ugorjunk át a másik épületre, amikor alattunk az őr elindul visszafelé.

Lopakodjunk tovább, majd le a cserepes tetőre, a sarkon jobbra. Ereszkedjünk le a szemetesre a sötétben. Amint elment a két őr, menjünk át az úton a sötét részen, és álljunk meg a pálma alatt. Három őr figyel, de van néhány pillanat, amikor le lehet menni a csatornalejárón anélkül, hogy észrevennének. Ugorjunk le, majd előre és balra. Három őr is van lent a járat végén, de errefelé nem jönnek, hanem jobbra mennek járőrözni. Gyakorlatilag mehetünk utánuk egészen addig, míg el nem kanyarodik a járat jobbra. Itt már ügyesen kell. Menjünk előre bátran a sötét részig, itt váltsunk infrára. Két őr már előre ment, a harmadik pedig jobbra be. De már jön is ki. Kapjuk el, rejtsük el. Várjunk a következő őrre, aki jön visszafelé. A sarok mögül kábítsuk el, ha odaér. Majd mehetünk a harmadik elébe. Ő a következő jobb oldali beugróban járkál. Vele nincs dolgunk, mert a fejünk feletti létrán kell felmásznunk. Menjünk a tetejéig, majd figyeljük az árnyékot, amit a mozgó őr vet. Amint elment, másszunk ki, majd rögtön guggoljunk le. Menjünk fel a létrán az állványzatra, másszuk végig a csövön, majd óvatosan ugorjunk le. Be az ablakon, majd fel a csatornán. Beszéljünk az ügynökkel.

Közli, hogy egy tábornok érkezett a nagykövetségre. Gyanús. Bejutni pedig egy teherautó követésével tudunk, ami a közeli raktárból indul. Szedjük fel a cuccokat a tetőn, majd ereszkedjünk le a reklámon a földre. Menjünk a sarokig, majd bújjunk el a hordó mögé. Amint bemegy az őr a házba, menjünk balra, majd a sarkon bújjunk el az állvány alá. Várjuk meg, míg a két őr egyszerre ér elénk. Amint elmentek, menjünk a túloldalra és fel az állványon. Fel a létrán, a tetejéről egy ugrás jobbra, be az ablakon. Óvatosan előre, majd kapjuk el a korlátnál álló fickót. Menjünk ki, fel a dobozra, majd csússzunk át. Le az utcára, majd át az úton. A kapun menjünk be, és bújjunk el a kuka után. Mikor az őr felmászott, menjünk alul. Amint halad a sikátor vége felé, lopózzunk utána, és kapjuk el. Ezután ki a térre be az autó mögé. Amint odaért az ipse, kapjuk el. Majd a másik sarkon a másikat. Menjünk a fal mellett a kapuig. Amíg az őr a teherautó papírjait kezeli, menjünk be a bódé mögé. Töltsünk be egy diversion kamerát, majd lőjük az udvari őr mögé a falra. Keltsünk zajt a kamerával, majd amikor odamegy a fickó, nyomjuk rá a gázt. Jó poén. Újra tűzgomb, és visszakapcsolunk. Kapjuk el az őrt a bódéban, majd menjünk át a túloldalra a konténer alá. Amikor az őr a kutyával elindult balra, másszunk az utolsó konténer alá. Amint elindult vissza, menjünk a sötétben a jobb oldalon, majd fussunk, ahogy tudunk. Át a vízen, majd balra a bokrokhoz.

Látjuk, hogy az ipse kint telcsizik az ablakban. Kapjuk elő a mikrofont, és irányítsuk rá. Várjuk meg, míg kijön a fickó, és beszáll a limuzinba.

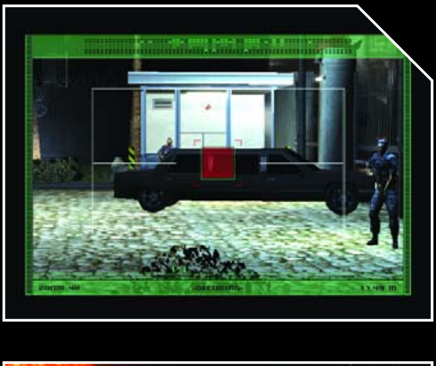
A kapunál megállnak, ekkor ismét mikrofonozzunk. Ezután nincs más hátra, mint hogy eljussunk Coenhez.

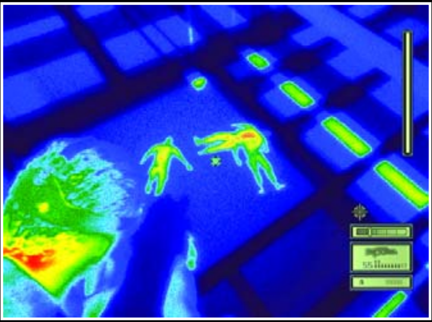
7. Küldetés: Mouke Tso Bo vágóhíd

Megtudjuk, hogy elfogtak pár amcsi katonát, és egy netes közvetítés keretén belül Grinko ki fogja végeztetni Nikoladze parancsára szegényeket. Mivel már a kínaiak is belekeveredtek, ezért a háború elkerülése végett jó lenne mindezt megakadályozni. Így szó nélkül indulunk erre a küldetésre is. Egy kerítés mellett állunk, bent pedig három őr is mászkál. Az elsőt stílszerűen egy gázos kamerával kábítsuk el, a másik kettőt pedig a puskával. Rejtsük el őket, majd tekerjünk egyet a hordók mögötti tekerőn. Menjünk a kukához, másszunk fel rajta. Egy pofa éppen befejezi az aknák lerakását az udvaron, amiket a termálszemüveggel láthatunk. Szedjük le a fickót. Majd óvatosan ugorjunk le. Jobbra fent egy őr áll, őt is öljük meg. Majd menjünk be a bódéba balra a medikitért és a számgépért. Vissza az aknákhoz, illetve előbb szedjük még le a távolabbi lámpánál mászkáló őrt. Majd jön a neheze. Először is rohanjunk be a kerítésen jobbra az első konténerhez, guggoljunk le. Amikor elment a fény, másszunk bele, és várjuk meg, amíg a konténer bal oldalát is megvilágítja. Ezután gyorsan menjünk arra a felére, másszunk fel a szélére, és a sarka felé ugorjunk le, rohanjunk a kerítés melletti ládához. Várjunk, míg a fények eltávolodnak, majd rohanjunk balra az első dobozhoz (ha az udvar közepe felé nézünk).

Másszunk fel rá gyorsan, majd essünk le túloldalt, és bújjunk le. Másszunk át azon a dobozon is, és a fal mellett menjünk jobbra a kis szobáig. Vegyük fel a medikitet, majd kezdjünk el gyakorolni a felugrásra. Álljunk a lámpa alatti kukára a fallal szemben, majd jöhet a kettős ugrás balra. Kapaszkodjunk meg a peremen, és húzzuk fel magunkat. Menjünk ki a tetőig. Menjünk a betonon két csíkot előre, majd jobbra ki a fényreklám hátához. Menjünk le róla, és át a harmadikig. Amint kialudt a fény, menjünk az összetákolt híd elejéhez. Várjuk meg, míg ismét kialszik a fény, és menjünk végig rajta a kerítésig. Kapaszkodjunk fel a drótra, és másszunk el a másik falig. Másszunk át a kerítésen, és máris ott vagyunk az antenna mellett. Kapcsoljuk ki, mire felküldenek két katonát. Szedjük le őket, majd menjünk az ajtó elé. Egyiknél van egy medikit. Menjünk a folyosó végére, és eljutunk az előbbi aknás udvarhoz, ezúttal a korlátra, ahol a lámpa van. Egyik hullánál van egy medikit. Menjünk vissza, nyissuk ki az ajtót. Menjünk le a lépcsőn, majd be alá. Jobbra lesz egy akna a falon. Hatástalanítsuk. Az asztalon van pár cucc és egy számgép. Menjünk vissza fel. Másik ajtón be, majd le. Az ajtón be, majd fel a hordóra, és kapaszkodjunk fel a kötélre. Másszunk át felhúzott lábbal, majd amikor a fickó odamegy a mosdóhoz, ugorjunk rá. Az ajtóban is áll egy ipse, intézzük el. Majd a folyosón lévő őrt is. Szedjük fel a medikitet is. Menjünk balra, át az ajtón. Ismét balra be egy ajtón, kapjuk el a fazont, és faggassuk ki, hol vannak a foglyok. Eközben jön a parancs az őröknek, hogy öljék meg a foglyokat. Ideje sietnünk. Ki az ajtón, majd jobbra le a csatornába. Itt végig, majd fel a csövön az álmennyezethez. Ezen végig előre, majd álljunk meg a lyuknál. Töltsük be a füstgránátot, majd lőjük rá az őrökre. Kicsit várjunk, aztán kinézve szedjük le, aki még él. Menjünk a pára felé, ami nem más, mint a hűtőház. Itt két őrt kell elkapnunk. Használjuk a hőlátásunkat. Az egyik átjárónál egy automata fegyver áll. Másszunk fel a mellette levő gépre, és ugorjunk le mellé. Kapcsoljuk ki, majd menjünk tovább. Egészen a következő ajtóig, ahol álljunk a fólia mögé, majd szépen szedjük le azt a négy őrt, aki a teremben van. Persze hőlátás bekapcsolva. Egyiknél találunk egy gránátot.

A következő szobában ismét van egy automata fegyver, amit innen nem lehet kikapcsolni. Kapaszkodjunk fel az ajtó felett vezető csőre, és másszunk át a másik terembe, majd kapcsoljuk ki a fegyvert. Egy medikitet is találunk az asztalon. Menjünk ki jobbra. Végig a folyosón, majd jobbra lesz egy ajtó. Két őr látszik. Amint az egyik elmegy, kapjuk el hátulról a másikat, vigyük kijjebb, és üssük le. Menjünk vissza, majd a fólián kívülről szedjük le a sétálót, majd a harmadik érkezőt is. Menjünk a bal oldalon, essünk le a csatornába, majd jobbra. Lőjük szét pisztollyal a lámpákat, mire feljön az őr. Szedjük le. Menjünk fel a lépcsőn, majd rögtön jobbra. Nyissuk ki az átjárót, és menjünk be. Egy elég alacsony járatban vagyunk. Bújjunk el a végében, majd amikor a járkáló őr az ajtóhoz ér, lőjük le. Rejtsük el. Menjünk oda az ajtóhoz, majd balra, és álljunk meg a következő ajtóban. Várjuk meg, míg kijön az őr balról, majd menjünk utána, és kapjuk el, rejtsük el. Ezután ki, vegyük fel a folyosóról a világító pálcát, majd jobbra be az ajtón. Amint bejön az őr a túloldalon, lőjük fejbe. Dobjuk a pálcát az utolsó boxban található fegyver elé, majd menjünk mögé, és kapcsoljuk ki. A folyosón balra egészen a végéig, ahol jobbra ismét egy istálló vár minket közepén két fickóval. Szedjük le őket, pl. gránáttal. Menjünk a bal első helyre, és hátul másszunk fel a hátsó traktusra. Itt kikapcsolhatjuk a következő részben a két automatát. Rejtsük el a hullákat. Már csak egy van hátra a bal utolsóban. Menjünk óvatosan a fedezék legszélére, majd amikor elfordul a fegyver, rohanjunk a középső fedezékhez, majd onnan ki a folyosóra. Itt jobbra. Gyor-





san előre, majd bújjunk el a sötét résznél balra a kis beugróba. Két őr jön, majd el is megy beszélgetve. Menjünk tovább, majd balra. Ha nem rejtettük el a hullákat, akkor itt találják meg az egyiket, és megduplázzák az őrséget. Menjünk be a karámok közé, majd középen végig. Kapcsoljuk le a fegyvereket, majd balra. Itt vannak katonáink, ám túl gyengék, hogy harcoljanak. Kapcsoljuk vissza az ez oldali fegyvert. Majd át jobb oldalra. Itt vannak a kínai diplomaták, akik közlik, hogy a tábornok nem az ország érdekeit képviseli, így ha tehetjük, menjünk vissza a nagykövetségre, mert ott számos bizonyítékot találhatunk ellene.

Ez még odébb van, egyelőre őket kell megvédenünk. Menjünk ki, és szedjük le az érkező kommandósokat. Ezután jön még két gránátos fickó is. Majd pedig személyesen Grinkót kell elintézni. Ezt a következőképpen. Menjünk középen a falig, majd amikor a bal oldali résben lövöldöz, akkor kínáljuk meg egy gránáttal, majd pedig lőjük le. Nem valami nagy ellenfél. Mikor meghal, a zsoldosok szétfutnak. A többiek szabadok. Küldetés vége.

8. Küldetés: Kínai Nagykövetség II.

A kínai tábornok megszökött egy félig kész nukleáris bombával. A helyzet egyre bonyolultabb. Egyetlen esély a háború elkerüléséhez, hogy bizonyítékot találunk arra, hogy a fickó teljesen maga dolgozik Nikoldazénak, és a kínaiaknak hivatalosan nincs köze az egészhez. A terep ismerős lesz, hiszen ismét csak a nagykövetségen kell ügyködnünk. Egyelőre az utcán vagyunk. Forduljunk meg, majd jobbra. Menjünk be, majd kapcsoljuk le a lámpát azonnal. A szakács jön is felkapcsolni. Addig menjünk át a konyhán jobbra, és másszunk fel a létrán, majd ismét a másikon. Balra az árnyékban rejtőzzünk el a tetőn. Szemben egy őr járkál. Szedjük le. Menjünk át, majd jobbra. A követséggel szemközti épület erkélyén vagyunk. Másszunk fel a csatornán a drótra, majd csússzunk át. A párkányon másszunk balra. Bent van őr is, figyeljünk rá. Az épület túloldalán essünk eggyel lejjebb, majd másszunk fel a csatornán. Itt essünk le a szobába. Ahol megtudjuk, hogy a kódos ajtókat most már csak úgy tudjuk kinyitni, hogy predátoros üzemmódban leolvassuk a számot. Menjünk be a szemben lévő ajtón, majd a lyukak mellett a falhoz lapulva menjünk át, majd le a csövön az aknában. Itt ismét a falhoz lapulva jutunk át. Ne lepődjünk meg, ha lőnek, ugyanis éppen a számgépeket lövik darabokra. A meglepetés erejével szedjük le a három fickót, majd menjünk ki. A piros számgépből kiszedhetjük a kívánt adatokat. Ezek szerint a lopott 239-es Am-ot éppen most fogják elszállítani.

Ezt kell megakadályoznunk, mégpedig úgy, hogy felrobbantjuk a kocsik tartályait. Menjünk ki, majd a kijáratot jelző ajtón is át. Fel a lépcsőn. Kapcsoljuk le a villanyt, majd kapjuk el a háttal álló őrt. Majd amikor a sétáló őr a bal oldali végponton van, akkor őt is. Ezután pisztollyal a kamerát balra-fent. Rejtsük el a hullákat, majd jobbra ki. Szemben az ajtón be. Itt nagyon lassan. Bent két ipse alszik, mellettük az asztalon pár cucc. Szedjük fel ezeket, majd menjünk tovább kifele. Egy pofa a folyosón bemegy a kódos ajtón. Menjünk utána, és a hőlátós szemüveggel olvassuk le a kódot. A legsötétebb színekhez a legrégebbi gombnyomás tartozik (1436). Maradjuk az ajtó mögött, és lőjünk egy vicces kamerát az őr elé, majd kábítsuk el. Ezután amikor a kamera elfordul, fussunk mögé, és kapcsoljuk ki. Ha lejön az ipse a galériáról, szedjük le. Másszunk fel a párkányra, majd a vázára és ugorjunk fel. Kapcsoljuk ki a fegyverben az IFF-et, azaz most már mindenkit lőni fog. Jön is két ipse, akit szitává lő a cucc. Kapcsoljuk ki a fegyvert, majd rejtsük el a hullákat. Menjünk vissza a felső fegyverhez, és lőjük szét a zászló melletti lámpákat.

Másszunk fel a csőre, majd menjünk át. Közben jön két őr, akik közül az egyik egy ezredes. Ő engedi be a másikat a retinaszkennerrel, majd kint marad. Másszunk át, és kapjuk el valahogy, majd kényszerítsük az ajtóhoz. Üssük le, majd bent a másik fickót is. Nyissuk ki az ablakot, majd ugorjunk le. Lőjük ki a két lámpát az átjárónál, majd szedjük elő a puskát. Lőjünk le mindenkit, még a kutyát is. Majd menjünk át a téren. Jobbra hátul van a kijárat. Lőjük szét a lámpát, majd szedjük le az őrt a korlátnál kint. Ezután a kamerát is. Menjünk be, vegyük fel a medikitet.

A továbbiakban elérkezünk egy nagy raktárba. Itt sokat ne nézelődjünk, mert mire a fickó előttünk bemegy a kódos ajtón, nekünk már a közelben kell lennünk, különben nem látjuk meg az ujjnyomok hőjét. A kód: 9753. Ezután egy szobába érünk, ahol vegyük fel a lőszert, majd kapcsoljuk le a villanyt, és kapjuk el a bejövő fickót. A következő teremben még hárman vannak. Egyszerű megoldás, hogy zajt csinálunk, és automatán lelövünk mindenkit. Az ajtó felett egy kamera – lőjük szét, plusz a lámpát is. A felső nagy lámpákat nem lehet.
Menjünk át a termen, és szedjük le a többi lámpát is a pisztollyal. Menjünk a jobb hátsó részbe, ahol szintén van egy kamera. Intézzük el, másszunk fel a fényben lévő dobozra, majd a nagyobb dobozra. Menjünk végig a járaton. Amint átérünk az üvegfalhoz, rohanjunk előre. Lent ugyanis már végeztek a tankolással. Rohanjunk végig, majd jobbra. Itt álljunk meg, célozzuk meg a két kamion közötti töltőt, és robbantsunk. Ez meg is lenne. Most mást csak Feirong számgépéhez kell hozzáférnünk. Menjünk le a lépcsőn, majd nyissuk fel a csapóajtót. Itt le, majd intézzük el mihamarabb az őrt. Húzzuk be sötétbe, majd menjünk a folyosó vége felé. Jön még egy őr, akinek azonban szólnak, hogy Feirong öngyilkos akar lenni. Elindul felfelé. Kövessük, mivel ismét csak le kell olvasni a kódokat. Ezek sorrendben: 1456, 1834, 7921. Ez utolsó a tábornok irodájába vezet. Mielőtt bemennénk, töltsünk be egy kábító töltetet, amitől nem kábul el, csak mozgásképtelen lesz. Rövid párbeszéd után kiderül, hogy miattunk bukott meg szegény. Kapjuk el, majd kényszerítsük a számítógéphez.

Ezután már csak ki kell érnünk valahogy. Menjünk ki lassan, majd a felrobbanó ajtón át jobbra. Lesz még pár robbanás, menjünk át a tűzön, majd le a lépcsőn az ablakig. Nyissuk ki, ugorjunk, és menjünk az Osprey-hez. Ezzel meg is volnánk.

9. Küldetés: Nikoladze és az Ark

Miután fény derül Feirong tetteire, helyreáll a kapcsolat a két nagyhatalom között. Grúziában is új elnököt választanak. Azonban még hátra van Nikoladze, aki visszatért az elnöki palotába, hogy magához vegye az Ark-ot. Így aztán mindkét dolgot kezelnünk kell. Persze más elbánásban.

Ugrálós résszel kezdünk. Dupla ugrás fel, majd ereszkedés le. Ismét duplaugrás, majd a csövön fel.

Ennek a tetején ugrás a párkányra, majd kapaszkodás fel, és mászás. Ebben a stílusban kerüljük meg a várat, majd végre fel tudunk mászni egy csatornán. Az őrök beszélgetéséből kiderül, hogy van egy mesterlövész is. Persze a toronyban dekkol. No problemo. Amikor éppen tiszta a terep, másszunk fel, majd rögtön jobbra csimpaszkodjunk le, és másszunk jobbra, távolra a toronytól. A legszélén kapaszkodjunk fel, majd szedjük le a mesterlövészt. Ezután pedig a két őrt és a kutyákat is.

Az egyik őrnél van a kertkapu kódja is: 2126. Menjünk be a sövényes útvesztőbe, ahol kapjuk el az őrt. Menjünk át rajta, majd a túloldalon, a szökőkútnál szedjük le a kerítés túloldalán lévő őrt. Nyissuk ki a kaput. Menjünk balra a kis lepkés ajtóhoz, azonban nem ott kel bemenni, hanem a lábunknál lévő ablakon. Vegyük fel a medikitet, és a gyors ajtónyitó kütyüt. Fel a lépcsőn, majd ismét egy medikittel leszünk gazdagabbak. A nagyterem szélét lézer védi, így középen kell átmennünk. Be a szemközti ajtón, vegyük fel a nyitót itt is és, lőjük szét a lámpát. Nyissuk ki az ajtót, menjünk ki. Kint két őr sétálgat. Jussunk el a bal kéz felé eső ajtóig, ahol a piros lámpa van. Be, majd jobbra. A lépcső alján álljuk meg, ugyanis a lépcső tele van riasztóval. Dupla ugrás, és máris mászhatunk a peremen, majd másszunk ki a korláton. Be az ajtón, és rögtön jobbra. Két elit őr fent van, kettő pedig lent beszélget. Amikor a szintünkön levő őr közeledik, lőjünk ki neki egy kábítós kamerát. A felsőt pedig a bal szélen lőjük fejbe. Az alsót rejtsük el, majd menjünk fel a másikhoz. Nála van az ajtó kódja: 70021. Egyelőre ne menjünk még be, csak üssük be a kódot. Nézzünk be az optikával. Amikor a bent lévő őrök távolodnak, vigyük be a hullát, és rejtsük el. Majd amikor ismét távolodnak, menjünk a bal oldali után, maradjunk le egy kicsit. Ahol először megáll, nekünk ott kell balra fordulnunk. Végig a folyosón, majd nyissuk ki az ajtót. Ezután egy kis torna. Guggolva rohanjunk végig a lézerek alatt, majd ugorjunk át a következőn. Ezután kapjuk el az őrt, és rejtsük el. Az asztalon van a számítógép. Ebből megtudjuk, hogy az Ark nem más, mint egy táska méretű atombomba. Ezt kell megszereznünk, azonban a széf kinyitásához kell Nikoladze is. A kívánt ajtókódot is megkapjuk: 66768. Menjünk át a szomszéd szobába a medikitért, majd kifele, ahogy bejöttünk. Figyeljünk a kamerára és az őrökre a folyosón kint. Amint elmentek jobbra, húzzunk balra a dupla ajtóhoz, és várjunk. Kijön az őr, mi meg be, majd lőjük szét a két lámpát a kamera miatt. Balra ki az ajtón, majd át a szobán, és máris ott vagyunk a könyvtárnál, az ajtó kódja ugyebár 66768. A benti lámpát lőjük szét, majd menjünk beljebb. A lift körül három őr is van. Töltsünk be egy füstgránátot. Amint a jobb oldali negyedhez érnek, lőjük oda, majd szedjük le őket. Irány a lifttel lefele. Amint leértünk, rögtön jobbra, fedezékbe.

Ezután már csak le kell lőni, aki jön. Szedjünk össze mindent a halottaktól, majd keressük meg a lejáratot a pincébe. Itt megtaláljuk Nikoladzét. Kapjuk el, és kényszerítsük a retinaleolvasóhoz. Ezután jönnek az új elnök emberei, akik sakkban tartanak. Mindegyiken éjjellátó cucc van, így csak pár pillanatig tétlenkednek, amikor lekapcsolják a villanyt. Ekkor jövünk mi. Fegyvert elő, éjjellátó be. Lőjük le a mellettünk állót, majd menjünk fedezékbe balra. Jön még egy fickó, lőjük le. Már csak hárman vannak. Egy gránát a széffel szemközti oszlophoz, majd óvatosan álljunk fel, és szedjük le a maradék kettőt a távcsővel. Máris mehetünk kifele.

Újabb parancs: öljük meg Nikoladzét. Menjünk fel a könyvtárba, majd balra ki az udvarra. Nikoldazét éppen fent kísérik. Várjuk meg, míg az őr bal oldalon eltávolodik, majd balra ki, és a csatornán fel a galériára. Kapjuk el az őrt, és menjünk a távoli végébe. Nyissuk ki az ajtót, és lőjük szét a lámpákat ott. Töltényt találunk az ablakpárkányon. Menjünk jobbra, és a puskával szedjük le Nikoladzét, akinek csak a feje látszik. Egy őr jön ki a jobb oldali ajtón. Menjünk le a lépcsőn, majd át a termeken. Kapjuk el az őröket. Elérkezünk az ebédlőbe, ahonnan alul nem tudunk kimenni, lévén mindkét ajtónál állnak. Vissza az ebédlőbe, majd fel a szekrényre. Innen a párkányra és onnan a korlátra. Máris fent vagyunk a galérián. Menjünk át az ajtón, majd balra körbe a lépcsőhöz. Azonban ne menjünk fel, hanem függeszkedjünk le, és csendben essünk le. Majd menjünk ki az ajtón... és máris végigjátszottuk a Splinter Cellt.

A befejezésből egyértelmű, hogy nemsokára a folytatásra is számíthatunk. Addig mindenki pihenje ki a fáradalmakat.

Ch0Oler

CSALÁSOK

Airport Tycoon 2

Indítsd el a játékot, majd nyomd meg a [~] gombot és a megjelenő konzolba írd be a kívánt kódot, majd üsd le az [ENTER] gombot.

INeedCash - 100 Millió dollárt kapsz
MassDrop - Masszív repteret kapsz
DoTornado - Tornádó előidézése
DoEarthquake - Földrengés előidézése
SetCash ### - Extra pénzt kapsz, a ”#” helyére az összeget írd
SetBudget ### - Extra pénzt kapsz, a ”#” helyére az összeget írd
HideGame - Játék elrejtése
ShowGame - Játék megjelenítése

Megjegyzés: Ha a kódot rosszul gépeled be, akkor a konzol nyitva marad, de ha helyesen, akkor az bezárul.

Splinter Cell

Nyomd meg az [F2] gombot, hogy a konzol ablak megjelenjen, majd a kódot gépeld be és nyomd meg az [ENTER]-t az aktiváláshoz.

invincible true/false – Isten mód, sérthetetlenség ki-bekapcsolása, ha a ”true” szót írod a végére, akkor legyőzhetetlen leszel, a ”false” szóval kikapcsolod a csalást
health – Teljes életerő
invisible true/false – Láthatatlanság ki-bekapcsolása, ha a ”true” szót írod a végére, akkor láthatatlan, ha a ”false” szót, akkor pedig látható leszel
ammo – Teljes muníció
fly – Repülés
ghost – Átjárhatsz a falakon
walk – Falon átjárás kikapcsolása
playersonly 1/0 – Ellenségek dermesztése, ha 1-et írsz a csalás végére, akkor mozdulatlanná válnak, ha 0-át, akkor újra mozogni fognak

Highland Warriors

Nyomd le a ”\” gombot és a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot:
kingeddieismyfriend - Isten mód, sérthetetlenség az egységeknek
serules - Küldetés megnyerése
iamrich - 1000 aranyat kapsz
allthestones - 1000 követ kapsz
bethestone - 1000 ércet kapsz
tiimmbbeerr - 1000 fát kapsz
befat - 1000 kaját kapsz

FreeLancer

Nehézségi szint könnyítése
Nyisd meg a ”PerfOptions.ini” fájlt, amit a "My Documents\My Games\Freelancer" könyvtárban találsz. A fájlban a következő, DIFFICULTY_SCALE = 1.00 sort változtasd meg erre:
DIFFICULTY_SCALE = 0.00

American Conquest

Nyomd meg az [ENTER]-t, majd írd be az egyik kódot, ügyelve a kis- és nagybetűkre.

babki vagy money – Minden erőforrásból 50,000-et kapsz
qwe – Nyomd meg a [P]-t, hogy minden egységet megkapj
viewall vagy supervizor – Köd kikapcsolása
playerx – Minden játékos és állat irányítása
www – Térkép felfedése, ellenséges egységek irányítása

Line of Sight: Vietnam

Játék közben nyomd meg a [~] gombot és a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot, majd az aktiváláshoz nyomd meg az [ENTER]-t.

/cheatcheat – Csalások aktiválása
/fly - Repülés
/ac – Isten mód, sérthetetlenség, örök töltény, repülés
/invis – Láthatatlanság
/ammo – Örök töltény
/godmode – Sérthetetlenség
/winmission – Küldetés megnyerése
/losemission – Küldetés elvesztése
/fovs – az ellenség FOV renderelése
/hitlermode – Hitler mód

I Was an Atomic Mutant

Isten mód
Játék közben tartsd lenyomva a [SHIFT]+[2]+[N] gombokat, hogy aktiváld az Isten módot (végtelen ”Félelmetes Erő” és végtelen ”Atomenergia, erő”)

Extra életek

A játékos profiljának neveként add meg a ”Gobber” szót (idézőjelek nélkül, vigyázva a kis- és nagybetűkre) és ennek köszönhetően a szokásos 3 élet helyett 10 darabot kapsz.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Tipp: hogyan kell legyőzni a lovagokat:

Képezd ki Willy-t (ő a legerősebb karakter) harcművészetben, a táborban. Ha a legmagasabb szintre emeled a tudását, akkor ő nagyon hatásos a lovagok ellen.

Tipp: Robin nyilai
Használd a fegyvertársad, hogy nyilakat készítsen Robin Hood-nak. Robin a legjobb lövő és neki a legnagyobb a hatótávolsága is.

Csalások
Játék közben hagyd állva a karaktered, majd az egér mutatóját vidd a térdepelés ikonra és hagyd ott. Nyomd meg az [F11] gombot, aminek hatására a konzol megjelenik, majd begépelheted a kódot.

BINGO – A karaktered 999 muníciót kap
GOODLUCK – Lóhereleveleket kapsz
IMMUNITY – Isten mód engedélyezése
CASH – Ingyen pénz
MERRYMAN – Kapsz egy fegyvertársat
UNBLIP – Minden karaktert megjelenítése a térképen
TIMELES – Idő megállítása
WINNER – Jelenlegi küldetés megnyerése
PAM – Ismeretlen hatású

Apache AH-64 Air Assault

Játék közben gépeld be a kívánt kódot:

JKGODM - Isten mód/ sérthetetlenség
JKAMMO - Örök lőszer
JKMSUC - Küldetés megnyerése

Revolution

A játék indítóparancsához add hozzá a következő paramétereket, "-cheats" és -"funlabs".

Például:
"C:\Program Files\Activision Value\FUN labs\Revolution\Bin\Revolution.exe" -cheats –funlabs

Majd játék közben nyomd meg a [~] gombot és a megjelenő konzolba gépeld az egyik kódot, majd üsd le az [ENTER]-t.

godMode = 1 - Isten mód, sérthetetlenség
noClip = 1 - Falon átjárás
give health - Életerot kapsz
give weapons - Fegyvereket kapsz
aiDisableThink = 1 - MI gondolkodásának tiltása
aiDisableAct = 1 - MI színészkedések tiltása
revNextSpawn - Következő újraéledési pontra ugrás
spMapList - Térképek listázása
help - Minden parancs listázása

Chain Reaction

Mindent megkapsz:
Használd a [core] kódot, és mindent megkapsz.

KILLING SPREE!

Ebben a hónapban ismét Unreal és Half-Life modokkal foglalkozunk. A rovat középpontjába újfent az Unreal 2003 került, mivel a játék fejlesztői most adták ki az első kiegészítést hozzá. Emellett helyet kaptak még a rovatban különféle Half-Life modok is, és – szem előtt tartva, hogy nem mindenki férhet hozzá hálózathoz – most az egyjátékos módú verziókat helyeztük előtérbe.

HALF-LIFE – SZÖRNYEK ÉS KUKACOK

A márciusi számban olvashattatok néhány hálózatra írt Half-Life MOD-ról. Most két egyjátékos modot szeretnék bemutatni, illetve pár sort írok a Worms HL 2.0-ról. Az első közülük az Azure Sheep lenne. Elsőként a „Go for a walk” menüpontot említem, amely tulajdonképpen a Hazard Course egy bővebb kiadását rejti. Ez alatt azt értem, hogy bár tartalmazza a Hazard Course-t, azért korántsem ez az egyetlen helyszín. Ez beépített egységként szerepel, a Black Mesa egyik bázisának részeként. Karakterünk egy barney, aki szobájából indul a „sétára”. Körbejárhatjuk az egész Black Mesa-t, ahol találkozhatunk további őrökkel, sőt őrnőkkel is. Társaink vagy társalgással, kártyázással töltik az időt, vagy teljesítik szolgálatukat, miközben mi feltérképezhetjük az egész létesítményt. Ennek a résznek két előnye is van, egyrészt az, hogy megismerjük az „éles” játék első pályáját, így könnyebben kiigazodunk majd a rengeteg ajtó között, másrészt az, hogy az őrgárda parancsnoknőjét is megismerhetjük, aki fontos szerepet tölt majd be a játék során.
A játék maga szintén a már említett szobából indul, de ezen a napon szolgálatban vagyunk, és első dolgunk, hogy eljussunk a Black Mesa főbejáratához. Telik-múlik az idő, és furcsa dolgok történnek: helikopterek, majd UFO-szerű dolgok röppennek el a fejünk felett. Az értetlenkedésnek hamar vége lesz, lezuhan egy helikopter, és társunk ennek hátrányait túl közelről tapasztalja meg. Elkezdődik a harc, de vigyázni kell, mert nincsen extra védelmünk a lények ellen, így könnyen eshetünk áldozatul, ha nem vagyunk elég óvatosak. Alapvető célunk, hogy megkeressük a parancsnokot, és aztán elmeneküljünk a helyszínről.
Ami tetszett, hogy nem maradtak el az átvezető videók, amelyek hol saját magunkról, hol más fontos vagy kevésbé fontos szereplőről szólnak. Az is bejött, hogy belefűzték a történetbe a jól ismert terrorista csapatokat is, amelyek persze nem könnyítik meg a dolgunkat, és nem hagyták ki az olyan dolgokat sem, mint a vasút vagy a lézeres robbanószerkezetek, géppuskák, de szántak időt új fegyverekre is, amik elég hasznosak tudnak lenni... Természetesen nem teljesen hibátlan a MOD, de ezek nem túl komolyak, és a játékélményt nem igen befolyásolják.

A másik MOD a USS Darkstar nevet kapta, ami egyben egy űrhajó neve is. Az aktiválása nem igen mutat változást, amíg új játékot nem kezdünk. Az intro az űrhajón kívül kezdődik, körbejárja a kamera a USS Darkstart, majd „bekukucskálhatunk” egy ablakon. Az elénk táruló folyosón egy őr áll, és egy ajtón kopogtat, minket keres. A következő képeket már a saját szemszögünkből látjuk, és ajtót nyitunk az őrnek. Közli, hogy már várnak ránk. Dr. Gordon Freemannek is ott kell lennie az érkező szállítmány vizsgálatán. Miközben igyekszünk a laborba, világossá válik, hogy milyen űrhajón is vagyunk valójában. Egy kutató-űrállomás, ahol nem teljesen ismeretlen, de persze nem is földi élőlényeket tartanak fogva mesterségesen létrehozott élőhelyeken. Ezekben a lényekben gyönyörködhetünk út közben, és amíg odaérünk a laborhoz, addig bizony történik egy s más, ami nem sok jót ígér. Végül a labor előtti fertőtlenítő helységben kell végignéznünk, amint a vizsgálóasztalon fekvő őr hasából egy apró lény ugrik ki. Ekkor elszabadul a káosz. Az utolsó dolgok, amiket látunk: robbanás, tűz és vér, aztán elsötétül előttünk a világ. Később egy prof ébreszt minket, és nekiláthatunk az ellőttünk álló út megtisztításának, hogy elérhessük a mentőhajót. Ez persze korántsem olyan egyszerű, mint ahogy azt reméljük, hiszen egy űrhajónyi lény szabadul ki ketreceiből, hogy aztán szervezetten vadásszon ránk.
A játék hangulata jóra sikerült, tele van hasonló jó ötletekkel, mint az imént említettek, és bár űrhajón vagyunk, mégsem válik egyhangúvá a hely, hiszen hol raktárokban, hol a szellőző rendszerben, hol kisvasúton, hol pedig ezer másik helyen fordulunk meg célunk eléréséig. A textúrákat és a hangokat feljavították, tovább növelve a jó pontok számát. Azt hiszem, emellett nem baj, hogy nincsenek új fegyverek és ellenségek.

Azt hiszem, a Team17 fejlesztőcsapat Worms nevű játéka mindenkinek ismerős. A Worms HL 2.0 pedig nem áll távol a kukacok kétdimenziós világától. Igazából csak két különbség van: a játék 3D-ben kerül megjelenítésre, lévén a Half-Life grafikusmotorja 3D-s, valamint nem egy egész csapatot irányítunk, hanem csak egyetlen kukacot. Jó pár pálya van, de mondjuk a textúrák nem nyerték el tetszésemet, ugyanakkor több játékmódot is lehetővé tesznek. Fegyverekben nem szenvedünk hiányt, és húszféle skin közül választhatunk. Szerintem érdemes kipróbálni.

UT2K3 BONUS PACK

Épp leadás előtti este jutottunk hozzá az UT egy nagyobb kiegészítőjéhez (Epic Bonus Pack 1), ami tartalmaz 10 új pályát, 3 új játékmódot és bemondó hangot, valamint 2 új adrenalin kombót – bár ez nem annyira észlelhető – és még sok apró dolgot (ezek között van a .ogg lejátszó). Ezt a kiegészítőt szeretném most egy kicsit boncolgatni. El is kezdeném akkor az első móddal:

Invasion – azaz aki még nem jött volna rá, invázió... :) A dolgunk mindössze annyi, hogy el kell pusztítani a ránk vagy társainkra támadó – feltehetőleg nem evilági – lényeket, akik nincsenek túl barátságos kedvükben. Az első szintek még nagyon könnyen mennek, azonban minden szinten van

egy-két új lény. Ezek nem gyengébbek, mint azok, amelyekkel az előző körben küzdtünk. Vannak gyorsak kicsi sebzéssel (mint pl. „pókféleségek" vagy „madarak"), viszont vannak, amik lassúak, ám annál erősebbek (ezek közé tartozik a második szinten bejövő „tűzokádó madár", aminek a lángja ugyan nem olyan gyors, viszont annál többet sebez – de besorolhatjuk ebbe a kategóriába a 3. szinten csatlakozó „melákot" is. A sebzését nem volt alkalmam megtudni, ugyanis nem engedtem közel magamhoz...). Ebben a módban az Unreal első részének szörnyeivel találkozhatunk.

Last Man Standing – ez azt takarja, hogy az utolsó emberig kell gyilkolni mindenkit. Minden játékosnak 3 élete van. Ez nem az életerőt takarja, ami ugyanis megmaradt 100-nak :), vagyis ha meghalunk, akkor már csak kettő marad. :) Addig kell ölni az embereket, amíg mindenkinek el nem fogy a 3 élete azon az egyvalakin kívül, aki az utolsó embert megölte. Aki ezt megteszi, az lesz a győztes. Újjáéledéskor megkapjuk az összes fegyvert, ám csak korlátozott töltényszámmal, mivel ezt nem lehet beszerezni hozzájuk – gondolom, sok embernek nem kell magyaráznom, hogy mire jó 12 töltény a rakétavetőben... A készleteink elegek a meccs végéig, legalábbis nekem még nem sikerült fölöslegesen elfogyasztanom. Lehet a sunyi módszert is alkalmazni, hogy elbújunk a játék végéig, és csak akkor jövünk elő, ám ekkor nem valószínű, hogy sok fragünk lesz. Ha két embert lelövünk egy kis helyen, akkor már le „camperez" minket a gép.

Az életünk töltődik, ha megölünk valakit, mint a vampire mutátornál.

Mutant – Ennek a módnak az a lényege, hogy van egy mutáns, valamint a társa, és a többi embernek az a feladata, hogy megölje a mutánst – a társát nem muszáj. Aki megöli a mutánst, az válik azzá (erre egy „you have mutated" felirat is emlékeztet bennünket). A mutáns láthatatlan lesz – legalábbis engem alig találtak el :), de azért neten valószínűleg jobban odafigyelnek erre – és megkapja az összes fegyvert 999 tölténnyel. Kap még 150 életet, ami szépen lassan csökken (kb 1 s egy élet)... ezt úgy lehet megakadályozni, hogy embereket kell ölni, és egyből visszaszökken.

A lejátszó kezelése nem túl bonyolult; előhívásához nem kell mást tenni, mint megnyomni az F11 gombot játék közben. Ha szeretnénk saját zenéinket is hallgatni játék közben a programmal, akkor azokat át kell konvertálnunk ogg kiterjesztésűre, és bemásolni a játék Music könyvtárába. A konvertáláshoz remek programot találunk a http://www.dbpoweramp.com címen.

Az adrenaline kombók közül az első a Pint-Sized, ennek a lényegére még nem jöttem igazán rá. Viszont itt a másik: a Camouflage, ami elsősorban arra szolgál, hogy elbújtasson minket a kíváncsi szemek elől (lényegében nagyon hasonlít a láthatatlansághoz).

Az új pályák közül csak néhányat említenék meg: először is az IceTomb-ról szeretnék írni nektek, ami egy nagyon szépen kidolgozott pálya. Egy „jégkastélyban" – na jó, hogy kastély, az enyhe túlzás :) – játszódik, csillog-villog szinte minden egyes fal, és van egy kedves kis tavacska, amibe ha belepottyanunk, akkor nincs sok esélyünk túlélni. Most említeném meg a Rustatoriumot, ami engem személy szerint egy roncs- és szeméttelepre emlékeztet. Itt nem csillog sok dolog, viszont annál érdekesebb kinn játszani ezen a pályán. Van a közepe felé egy olajfúró torony, ami nagyon látványos. Ennek a pályának a stílusára emlékeztet a Junkyard. Szinte ugyanaz a hangulata, csak a pálya stílusa és alakja más. Azonban ez is nagyon szépen el van készítve. Nem mintha a többi pálya nem lenne, de én ezekben láttam több fantáziát. Valamint a Canyon is figyelmet érdemel még az ezek közül is kiemelkedő grafikájával. Különösen tetszettek nekünk az árnyékok és a táj színezettsége.

Azure Sheep:
http://halflife.multiplayer.it/azuresheep/downloads.asp
USS Darkstar:
http://www.planethalflife.com/manke/darkstar.htm
Worms HL 2.0
http://www.servergamers.com/wormshl/english/
Epic Bonus Pack 1
http://www.unrealtournament2003.com/?downloads

EarthQ & Hunter

GONDOLATÉBRESZTŐ

Egy besötétített szobában életre-halálra dúló háború zajlik...Színes egyenruhába bújtatott félelmetes figurák kisebb harckocsinak beillő fegyverekkel rontanak egymásra, katonák futnak be egy űrbázisba, és minden mozgó célpontra azonnal elementáris erejű tüzet zúdítanak. A védők egyre inkább szorongatott helyzetben vannak, számba vehető védőik száma lassan de biztosan konvergál a nulla irányába. Ekkor kintről – mintegy megváltásként – egy hatalmas harci lépegető bombát robbant az északi falon, és a támadó sereg disszonáns halálsikolyok közepette „elhalálozik". A virtuális test összeroskad, és a terepet fedő textúrák lassan beszívják a kiömlő vörös pixeleket...
A két csapat ekkor feláll gépeiktől, és nevetgélve vagy tréfás szitkokat megeresztve, ugratva egymást, lassan kólába folytja feszültségét.
Mindeközben a szomszéd szobában néhány hasonló életkorú, ámde ellenkező nemű egyedcsoport ruhákról, trendiről vagy illatszerekről, esetleg brazil sorozatokról, vagy a házasságról csevegnek..
Tegye mindenki a szívére a kezét és tippeljen, melyik csoportot milyen nemű emberek alkotják.

Ugye nem volt túl nehéz kitalálni, hogy a játékosok fiúk (férfiak), a másik, szelídebb csoportot pedig lányok (asszonyok) alkotják. Ezt a látszólag kibékíthetetlen ellentétet sokan megpróbálták már feloldani a nemek között, ha computerjáték kerül szóba, eltérő sikerrel. Különösen a játékkiadók igyekeznek, hogy lehetőleg minél markánsabban tudják a nőket bevonni azok körébe, akik a passziánszon kívül is hajlandóak computerjátékot installálni a gépükön, sőt ezért fizetni is hajlandóak.

Nem véletlenül említettem az előbb a passziánszt. Ez az aprócska, de minden windowsos gépen fellelhető program volt szinte az egyetlen olyan játék, amit a minket körülvevő lányok, asszonyok nagy többségükben hajlandóak voltak kis kezükbe venni (oké, az „aknakeresőt" is néha), és ez a tény valahogy nem is nagyon zavart senkit sem. Aztán teltmúlt az idő, az USA-ban minden második-harmadik háztartásban van már számítógép, és több mint negyven százalékukban már több is mint egy ,a „kommersz " számítástechnika húzóágazata pedig a videojáték-ipar lett. Ez volt az a pont, amikor valaki összeszámolta azt, hogy csak az USA-ban minimum 30-50 millió potenciális nőnemű felhasználó van, akik nem csak dolgoznak a gépükkel, és ez bizony azt jelenti, hogy a legsikeresebb női játék a windows pasziánsz. Ezen az áldatlan állapoton aztán az Electronic Arts változtatott, amikor a kilencvenes évek végén megalkotta a Sims-et, és ezzel a háziasszonyokat ösztönös palacsintasütő-eldobásra késztette, amely a mai napig tart, hiszen a nagynevű kiadóóriás nem rest újabb és újabb kiegészítőkkel bombázni a felhasználók szívét – és természetesen pénztárcáját. (A hírek arról nem szólnak, hogy a Sims eddig önmagában hány házasság felbomlásához vezethetett, mert az asszony csak virtuálban főzött, mosott, takarított és bevásárolt...)

Sokan megirigyelték ezt a sikert a fejlesztők és kiadók közül, és egyre többen próbálnak meg utat törni az ez idáig rejtőző, ám minden kétséget kizáróan vásárlóképes közeghez, eddig azonban nem kaptak még olyan nagy teret ezek a fejlesztések, hogy valamelyik hipermarket-láncban érdemes lenne megnyitni egy girls' games (Játékok Lányoknak) szekciót. De mitől is lesz egy játék női vagy férfi játék? Mi az, ami egy nőt egyáltalán érdekel, ha játékra terelődik a szó? A válasz viszonylag egyszerű, ám mélységeiben annál sokkal összetettebb.

Véleményem szerint a titok alapvetően a hagyományos férfi/női szerepben van kódolva. Gondoljunk csak vissza azokra az időkre (ca. 100.000 évvel ezelőtt), amikor abszolúte analóg, torzonborz őseink a szerepeket felosztották a törzsben: a férfiaknak jutottak a harcias feladatok. A „véranalóg" IRL Deer és Mamut Hunter, vagy a rendszeres időközökben megvívott barlangi Kvék ütközetek mind a férfiak feladatai közé tartoztak. A lányok, asszonyok mindaddig gyereket neveltek, és őrizték a tűzhely melegét. Nem kívánok virtuális történelemórát tartani, csak azt kell figyelembe venni, hogy az eltelt százezer évben az ember gyakorlatilag fizikai felépítésében és funkcióiban nem változott, a homo sapiens kialakulásának fő időszakai lezárultak addigra már... Az eltelt legalább 2000 emberöltőnyi idő a generációknak az örökítő anyagban ugyanazokat az alapinformációkat örökítette tovább.

Menj, aludj, egyél, szaporodj. Igazán nem a DNS tehet arról, hogy időközben nagyot fordult a világ, a mamutokból csak némi összefagyott szőr és csont maradt fent itt-ott, a régi barlangok helyét pedig átvette a mindenféle techno-kütyüvel felszerelt, kényelmes és meleg lakás. Nem kell tovább vadászni, törzsi háborúkat megvívni (természetesen a világ szerencsésebb részein élő embertársainkra gondolok alapvetően), a mátrix lassan de biztosan sző be bennünket digitális hálójába.

A férfiakban (és persze a nőkben is) azonban ugyanúgy munkál az a fajta rivalizálás, ami az alapvető ösztönökből táplálkozik. Nagyobbnak, gyorsabbnak, szebbnek és okosabbnak lenni a vetélytársnál, ezzel – ha kell foggal-körömmel is – kiharcolni az életben maradás és szaporodás jogát. A különbség annyi, hogy ma már nem igazán kell megküzdeni az életben maradásért, és az asszonyokat sem hajuknál fogva invitáljuk be a hálószobába, miután bunkónkkal erőteljes ütést mértünk a tarkó tájékára.

A férfiak ezzel szemben a mai napig örömmel vonulnak virtuális csataterekre, szívesen dúlják fel felebarátaik virtuális barlangjait, és hányják tízezerszám halomba a levágott poligonfejeket. Láttál már kipirult arccal kiabáló férfiakat, amikor látszólagos ellenfeleikkel küzdöttek? Biztos lehetsz benne, hogy ugyanaz a hevület táplálja mindezt, mint a kétezer emberöltővel ezelőtt vadul, ordítozva harcoló ükükükükük-papát.

Mindeközben a nők – hagyományos szerepvállalásaik mellett – konstruktív dolgokban élik ki azokat a lehetőségeket, amit egy kimondva vagy kimondatlanul, de alapvetően férfiközpontú társadalomban talán másképp nem is tudnának megvalósítani. Városokat terveznek, tengeri akváriumok virtuális igazgatóivá lépnek elő, és élik a brazil szappanoperák látszólagos, ámde felettébb szórakoztató és egyszerű életét a képernyőn keresztül. Mindennek persze mint általános igazságnak vannak szép és igen markáns kivételei, hiszen mindenki tud férfipartikat tönkreverő quake-bajnok nőről, de a nagy átlag és az eladási példányszámok tekintetében ezek a kivételek majdnem teljesen figyelmen kívül hagyhatóak.

Azok a játékok, amelyek az emberi kreativitást úgy kívánják felszínre hozni, hogy az elmét minél konstruktívabb, teremtő feladatokkal látják el, mindig nagyobb sikerrel fognak női játékosokat toborozni rajongóik közé, mint a hagyományos férfi szerepre apelláló játékok, legyen az akár agresszív lövöldözős játék, autós üldözés vagy sportszimuláció. Persze megkérdezheti – s joggal – az olvasó, hogy a hagyományos női szerepkörökben melyek azok, amelyek egy videojátékon keresztül valódi szórakozáshoz juttatják a vásárlót, de a Sims vagy a life-management tycoon játékok sikerei bizakodással töltheti el a konstruktivitást kereső játékosokat. Talán a női játékok lesznek azok a programok, amelyek végre igazi kreativitásra késztetik a kiadókat, teret engedve ezzel az új játéktípusoknak is, és nem csak a tuti siker száztízezredik megyek-ölök-ixpi-trezsör analógiát követik továbbra is, legyen az fps, tps vagy rts köntösbe csomagolva. Talán nem ártana egy kizárólag női vezetéssel és játéktervezőkből verbuválódó játékfejlesztő csapat sem, amely amolyan digitális szpájsz girlként vágná maga előtt a rendet, és kitermelné az iparág és a játékosok örömére a saját miss Johanna Carmackját, és ezzel együtt ipari standard-eket is felállíthatna, ahogy tette mindezt annak idején az ID frontembere is a Wolfenstein 3D-vel és a Doommal, amelyek minden agresszív játék ősapja és ősanyja.

NseveN

Interjú egy női playerrel

És végül íme... Néhány gondolat közvetlen forrástól, egy hosszú ideje játszó lánytól, Dettitől.

– Mióta játszol computerjátékokkal?

– Amióta az öcsémmel kaptunk egy c64-es számítógépet otthonra, lehettem olyan 10-12 éves.

– Mi a kedvenc játékod vagy játékaid?

– Alapvetően az építős/menedzselős játékokat (Sims, Tycoon játékok) kedvelem, a Zoo Tycoon az egyik nagy kedvencem.

– Miért nem játszol agresszív játékokat?

– A PC-s agresszív játékokat nem szeretem, de ellenpéldaként megemlítem, hogy a konzolos verekedős/lövöldözős játékokkal szívesen játszom, s teszem mindezt azért konzolon, mert egyszerűbb felépítésű a hardver, és nincs vele annyi probléma, mint egy pc-vel. Ha gyors játékélményt akarok, konzolon játszom.

– A férfi/fiú játékosok gyakran azt mondják, lányok eleve ügyetlenebbek, azért nem játszanak gyors reakciót követelő játékokat. Te is így gondolod?

– Ebben van valami:)) De én máshonnan közelíteném meg: szerintem a téma nem igazán fogja meg a nőket. Ahogy a nők nem olvasnak háborús könyveket, valószínűleg egy Wolfenstein sem fogja felkelteni az érdeklődésüket. Ugyanígy az autóversenyzős és focis vagy rugby-s játékok sem nekünk szólnak.

– Mi motivál arra, hogy egy játékot kipróbálj vagy ne próbálj ki?

– Érdekeljen a témája, szép grafika. Mielőtt kipróbálok egy játékot, elolvasom, mit írnak róla a PC Guruban. :))

– Harmonizál a hétköznapi érdeklődési köröd a computerjátékokkal, amiket játszol?

– Harmonizál a munkámmal... ott is egy vállalkozást kell menedzselgetni... :))

– Szoktál játszani passziánszt?

– Tudsz olyan nőről, aki nem próbálta ki ezt a programot? :o) Én sem tagadhatom le... de pszt... Ez legyen a mi titkunk.

Köszi a miniinterjút! Minden jót!

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Néhány évvel ezelőtt jelent meg a PC-re a SWAT 3, és óriási sikert aratott. A sorozat harmadik tagja szakított az első két rész stratégiai hagyományaival, és egy vérbeli, taktikai elemekkel megspékelt akciójátékot kaptunk vele.

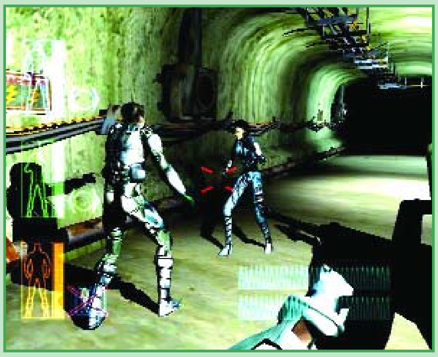
Természetesen hosszú távon nem maradhatnak SWAT nélkül az Xboxosok sem, de alkalmazkodva a kicsit különböző igényekhez, a készítők számos helyen változtattak a koncepción. Elmondásuk szerint a GST sokkal inkább lesz a SWAT 3 és egy Virtua Cop keveréke, mint a PC-s verzió másolata. Így míg a PC-s játékban inkább a taktikai részeken és – a Rainbow Six-szerű „egy lövés: egy halál" rendszer miatt – a megfontolt haladáson volt a hangsúly, úgy néz ki, hogy az Xbox-os SWAT-ban némileg több Schwarzenegger-féle töltényesőben lehet részünk.

Minden küldetésre három embert kapunk, egy vezetőt, aki mellékesen az akciókban is elöl jár, egy technikai gurut és egy mesterlövészt. És csak rajtunk áll, hogy mikor melyik szituációt hogyan oldjuk meg segítségükkel.

Különleges megoldás lesz a játékban a készítők által beígért hangvezérlés. Ez azt jelenti, hogy ahelyett, hogy gombokkal választanánk egy listából, a csapatunk tagjait mikrofonba kiabált parancsokkal utasíthatjuk. Kíváncsian várjuk, hogy ez a rendszer hogyan fog működni a gyakorlatban, mert ha érdemlegesen használni is lehet, akkor egészen új szintre emelheti a kommandós játékok élvezetét. A SWAT GST nem lesz Xbox Live kompatíbilis, de azt sem sikerült még megtudnunk, hogy a Live kezdőkészlettel kapott mikrofont használhatjuk-e majd a parancsok kiadására, vagy külön kapunk egyet a játékhoz.

Azok számára, akiknek nincs kedvük gyakorolni az angol kiejtést, természetesen vész esetére gombokkal is lehet majd parancsokat osztogatni. Ahogy említettem, a GST nem támogatja a Live-ot (pedig az lett volna az igazi móka), de ettől függetlenül lesz benne többjátékos mód, méghozzá tíz pályán, ahol játszhatunk egymás ellen, de akár kooperatívan is.

A képek alapján a grafikával nem lesz gond, mindenhol dinamikus fényhatások és árnyékok, melyek nem csak szépek, de igen komoly hatással is lesznek a játékmenetre. Ugyanis sokszor csak az árnyékok mozgásából fogjuk tudni kikövetkeztetni, hogy merre járnak a rosszfiúk – és természetesen nekünk is ki kell majd használnunk a sötétség adta előnyöket lopakodás közben. Ehhez még hozzájönnek az élettel teli helyszínek, amelyek az egész túszmentősdit még érdekesebbé teszik.



DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

Az Infogrames szeretné elérni, hogy a Dungeons&Dragons PC-s megjelenéseihez méltó játék szülessen Xbox-ra, és ezért meg is erőltették magukat. Az egész projekt vezetője például régebben a Sir-Tech csapatát erősítette, és olyan játékok készítésében vett részt, mint a Jagged Alliance vagy a Wizardry sorozat. Aztán pedig ott a négyjátékos mód, a misztikus történet és helyszínek, számos elrejtett kincs és természetesen a remek grafika.

A játék története 150 évvel ezelőtt, Baele királyságában kezdődik, ahol a remekül kinéző intró nyitójeleneteiben négy legendás hős küzd a sötét úrral, Kaden-nel. Persze végül győznek, de Kaden még magával rántja őket is a halálba. 150 évvel később egy hataloméhes pap feltámasztja Kadent, hogy uralja hatalmát, de persze a dolgok nem egészen úgy sülnek el, ahogy ő elképzelte, és Kaden újra kontrollálatlanul kezd el hancúrozni a világban. A jók persze válaszul azonnal felélesztik a négy hőst is, akik gyorsan utánaerednek a főgonosznak, és innentől mienk a terep.

Miután ez nem PC, nem kapjuk meg mind a négy hőst egyszerre, hanem választhatunk, hogy melyikükkel vágunk neki a nagy kalandnak, ahol persze lesz számos fordulat, karakterfejlődés és hasonló nyalánkságok, amelyek megdobogtatják egy igazi szerepjátékos szívét. Szintlépéskor persze megválaszthatjuk, melyik tulajdonságunkat vagy varázslatunkat szeretnénk kicsit mesteribb fokon űzni.

A négy hős mindegyike teljesen eltérő megközelítést kíván. Másképp támadnak, mások a varázslataik és a fegyvereik, így mindenkinek meg kell tudnia találni a kedvére valót. Lehetünk elf mágusok, ember harcosok, törpe papok vagy bárdolatlan kószák, és a történet során is rendkívül sok módon vihetjük el egyéni irányba a karaktert, így a változatosságra biztosan nem lesz panasz.

Ami már most látszik a játékból, hogy a készítők nagyon sokat tettek az újrajátszhatóság érdekében, ezt szolgálja a négy karakter, a tömény-telen fegyver és varázslat. Nyár derekán meglátjuk, hogy a többi rész is kellően passzol-e.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Szép lassan készül az EA nagysikerű II. világháborús sorozatának, a Medal of Honor-nak a következő konzolos része. A programot, amely a szövetségesek Japán elleni csendes-óceáni hadműveleteit dolgozza fel, az EA – Los Angeles fejleszti, és az Xbox-on kívül többek közt Gamecube-on és Playstation 2-n is megjelenik. Az előzetes hírek szerint számos újítást és ötletet szeretnének beleépíteni ebbe a részbe, többek közt például azt, hogy a történeti szálat átvezessék a 2004-ben megjelenő következő Medal of Honor-ba.

A MOH: Rising Sun-ban Joe Griffin szerepébe élhetjük bele magunkat, aki kalandjainak korai szakaszában az öccsével, Donny-val az oldalán harcol majd, később azonban útjaik elválnak. A fent említett sztorikapcsolás úgy következik be, hogy ez a rész szól Joe-ról, míg a 2004-ben megjelenő MOH foglalkozik majd Donny sorsával.

Az egész történet 1941. december 7-én, Pearl Harbor-ban kezdődik, amely rész a készítők szándékai szerint méltó utódja lesz az Allied Assault-ban láthatott normandiai partraszállási jelenetnek. De utána eljuthatunk Guadalcanal-hoz, Burma dzsungeleibe, kétszer a Fülöp-szigetekre, egy megállóval a Kwai-folyó hídjánál, de részt vehetünk majd egy küldetésen a Bataan-félszigeten, ahol a feladatunk a japánok fogságába esett hadifoglyok kiszabadítása lesz.

A készítők összesen tíz egyjátékos küldetést ígérnek, de ezeket játszhatjuk majd kooperatív módban is egy társunkkal, osztott képernyőn. A missziók a tervek szerint nagyot sok helyen változhatnak attól függően, hogy a játékos milyen ügyesen teljesít, vagy hogy milyen döntéseket hoz. Erre egyik példaként egy olyan esetet hoztak fel az EA LA munkatársai, ahol rajtunk áll, hogy kiszabadítunk-e egy a japánok által éppen kínzott helybélit, vagy hogy elkerüljük az összetűzést, csendben továbblopakodunk az erdőben. Ha viszont sikeresen kiszabadítjuk, akkor a hálás fogoly a dzsungelkésével vág nekünk egy sokkal rövidebb utat az erdőben, aminek segítségével sok őrjáratot elkerülhetünk. A másik példa egy olyan küldetés volt, ahol három társunkkal egy tutajon kell utaznunk egy folyón, aminek partja csak úgy hemzseg a japánoktól. Őket a távcsöves puskánkkal kell elcsendesíteni, amiben persze a társaink is segítenek. Ha jól végezzük a munkánkat, semmi gond, viszont ha ügyetlenek vagyunk, és hagyjuk, hogy a japcsik elmenekülve figyelmeztessék társaikat, a pálya későbbi részein sokkal nehezebb dolgunk lesz. Vagy ugyanezen a pályán, ha egyik társunk megsebesül, akkor a vért megérezve rögtön egy krokodil veti magát utána, és lerántja a vízbe. De ha figyelünk rá, akkor még időben megölhetjük a krokodilt, ezáltal értékes tűzerőt mentve meg magunknak. Ami mondjuk egy meglógott japán mellett akár a küldetés sikerét vagy bukását is jelentheti...

Természetesen a Rising Sun nem lenne igazán Medal of Honor, ha nem törekedne a lehető leginkább a történelmi hűségre. Az ehhez szükséges szakértelmet ugyanaz a Dale Dye nyugalmazott tengerészgyalogos kapitány nyújtotta, aki számos film mellett többek közt a Szakasz, a Ryan közlegény megmentése és az Elit alakulat katonai szakértője, sőt némely esetben szereplője is volt. A rajongók megfigyelhetnek majd némi különbséget a korábban megismert európai és az új ázsiai hadszíntér között, és ez nem csak a grafikában merül majd ki. Például a fejlesztők ígérete szerint a japán katonák mesterséges intelligenciája érezhetően másképp fog működni, mint a Wehrmacht tagjaié, tükrözve azt a különbséget, hogy a japán katonák sokkal elvakultabban áldozták föl magukat a győzelem érdekében, így minden félelem nélkül és rendkívül agresszíven esnek majd nekünk. A katonai szakértő szerint a távol-keleti hadszíntéren a harc sokkal testközelibb volt, a japán katonák a magas fűben rejtőzködve sokszor megvárták, míg az ellenség egészen a közelükbe ér, és onnan támadták meg.

Persze azért főhősünket sem kell félteni, aki a történet szerint tagja az O.S.S.-nek, ami II. világháború idején a titkosszolgálat feladatait látta el az USA-ban. Néhány küldetésre társaink is akadnak egy harcedzett tüzérségi őrmester, egy angol ügynök vagy egy hawaii születésű japán-amerikai személyében.

A programot a karácsonyi szezonra várhatjuk, a PC-s verzióról egyelőre nincs hír.

SYBERIA

Kedves PCGURU!

Most kaptam egy pár napja a Syberia játékot de sajnos nem tudok az első pályán tuljutni.Oscar már a vonaton,a mammut is és a henger is a helyen, pecsetet is inteztem a közjegyzőnél meg minden. Viszont a temetőben a kalapba a kulcsot nem tudom hol találom. Nem tudnának esetleg 1 végigjátszást küldeni? A Haegemonia-nak (már mint a végigjátszásnak) is nagy hasznát vettem.

Segítségüket előre is köszönöm.
egy állandó olvasójuk

Szia!
A megoldás a hátsó kertben található szobában rejtőzik, ott is a fiókos szekrényben. A harmadik polcot kihúzva észreveheted, hogy sokkal kisebb térfogata van, mint a többieknek, így kezdhetsz gyanakodni... Tekerd meg az oldalt található kart, minek következtében kipattan egy titkos rekesz – benne az oly nagyon áhított kulccsal a kriptához. By the way: egy régebbi lapszámunkban közöltünk hozzá teljes végigjátszást, további elakadás esetén tudnám ajánlani szíves figyelmedbe.
Peace.
BP

TIBERIAN SUN

Sziasztok pcguru team!

Lenne egy problémám méghozzá a Tiberian Sunnal kapcsolatban! Ugyanis ezt a fantasztikus játékot most évek multán újra kezembe vettem de még mindig nem tudok átjutni az egyik pályán. Azt hiszem az 5.pályá ez az amikor kapok egy railgun -os csávot egy jármű foglalot és egy 'orvlövész' csajt. A lényege hogy egy kórházhoz kell eljutni de nemtudom hogy ott mit kell csinálnom és az idő mindig letelik. Amikor bejutok kb. 1percem van hogy megcsináljam de nemtudom mit kéne csinálni. Probáltam már a SAM-okat szétlőni de nem történt semmi.
Kérlek benneteket ha valamelyikötök tudna segíteni akkor segítsen!!

Előre is köszönettel:
Bence

Szia Bence!

Ha jól értem, akkor még nem vagy bent a bázison. A lényeg az, hogy kerülj a kórház bejáratához észrevétlenül! Ezután egy őrült krapek fog onnan kijönni, akit a megjelenő repcsibe kell vinned. Vigyázz, könnyen kinyírhatják! Tipp: a bejutásnál próbáld a fal mellett lévő robbanékony ládát szétlőni.

Siry Csaba

SILENT HILL 2

Hi PCGuru!
Szeretnék tőletek egy kis segítséget kérni a Silent Hill 2 című játékhoz. Mivel még a februári számban csak ismertető volt róla, és a külföldi oldalakon sem találtam semmi segítséget. A "strange area2 "-ben akadtam el (ha ez mond nektek valamit), egy kis szobába kell bemenni ahol a földön találsz egy kulcsot de mihelyt felveszed, a lámpád elalszik és nem tudsz kimenni az ajtón. Ha újra bekapcsolod a lámpát(bele teszed az elemet) akkor a szoba megtelik bogarakkal. Az ajtó mellet van egy kis számlap ahova 3 számot lehet beütni de ezt a 3 jegyű számot sehol sem találtam, nem tudok kimenni a szobából. Ha tudnátok akkor ezt a 3 számot küldjétek már el, vagy valami megoldást vagy cheatet ehez a játékhoz.Ha lehet akkor minél hamarabb, előre is köszi!

Leon

Hi!
Ha megfigyeled, akkor látod, hogy a gombok közül három meg van kopva kicsit. Valószínűleg az a három, amelyiket a legtöbbet használták. Próbálj ezekkel kombinálni, ez igencsak beszűkíti a lehetőségek körét. Konkrétabb segítséget nem tudok adni, mert a megoldás függ attól, hogy milyen nehézségi fokozaton játszod a játékod.
Ulukai

NIGHTFIRE

Hello

Segijetek mert elakadtam a James Bond féle Nightfire-ben. A nagy házban vagyok, ahol meg kellett menteni a csajokat, és most vissza kell térnem a bunkerba Mayhew-hoz. De Hogyan, Merre. Előre is köszi, hogy gyorsan, és mailben(is) válaszoltok.

Bactame

Szia!
A probléma a következő: gondolom, azon a kerthelyiség-részen vagy, ahol minden ház olyan cölöpökön van, ami már elég magas ahhoz, hogy ne tudj rá felugrani. Nos, ilyenkor kell ahhoz a trükkhöz folyamodni, hogy a kis tavacska menti kövekre felugrálva a házhoz kifeszített kötélbe kapaszkodva beereszkedhetsz a továbbjutást jelentő házba. Előtte még lődd ki a lampionokat, hogy ne akadályozzanak a mozgásban. Ennyi :)
BP

A két japánkert közül a kisebbikben (amelyikbe nem nyúlik be lábakon álló épület) a fal melletti bokrok között találsz egy csatornalejáratot. Ha ott lemész, újra beszélhetsz Mayhew-val. Nem könnyű észrevenni, ezért keresd csak türelemmel.
Üdv: C5

VEGYES FELVÁGOTT

Kedves PC Guru!
Lenne hozzátok egy jó pár kérdésem. Elsőként szerinted melyik a legerősebb fegyver a Haegemonia-ban a kvantum, a proton vagy az ion.

Másodszor hogyan lehet a FIFA 2003-ban csuka fejes és egyáltalán simán úgy fejelni, hogy nincs rajtam senki, mert ha van rajtam valaki akkor W-vel tudok, de amúgy nem nagyon sikerül.

Harmadszor, a Jedi Knight 2:Jedi Outcast-ban meg figyeltem, hogy az ellenség (jedi) oldalra szaltókat csinál,de úgy ahogy ők csinálják nekem még nem sikerült.

Negyedszer, az Impossible Creatures-ben ott járok ahol vulkán környékén van egy leszálló pálya, amit meg kell javítani és a barlangból jön az a sok úszó pocokszerűség és nem tudom meg állítani a jövetelüket (pedig 20 már biztos megöltem).

Ötödször, a Sheep Dog and Wolf-ban a szellemes pályán a szellemeknek hulululztam és már kutyát is látom a kerítés mögül, de nem tudom hogy, hogy hozzam át a birkát. És még az, hogy az egyik haverom azt mondta, hogy a neten le lehet tölteni a Battle Field:1942-höz valamilyen járműveket de nem tudom hogy hol. Azt hiszem csak ennyi.

Amúgy a Black an White 2 mikorra várható.
Létszi segíííts!!!!! Előre is köszi!
S.O.S.
SoS.OnE.

Csak ennyi kérdés egyszerre? :)

Én kettőhöz tudok hozzászólni:

***Haegemonia*:**
ha csak a sebzést nézed, akkor én úgy láttam, a Protonfegyvereké a legnagyobb (nézd meg a hajóinfót). DE: a három fő fegyverrendszer főként tulajdonságaiban tér el egymástól. Például, ha jól emlékszem, az ionfegyverek 100%-os találati aránnyal dolgoznak, míg a kvantumcuccok területre hatnak, és átmennek a pajzsokon. A proton ugyan erős, de könnyen mellé mehet a lövedék, és a pajzs is hatásos ellene. A rakétákat se hagyjuk ki, mert ugyan pontatlanok, és a hordozó hajók is gyengébbek, de nagyot tudnak ütni, ha találnak.
Végeredmény: NINCS legerősebb fegyver.

Impossible Creatures:
a lények egy alagúton át jönnek, folyamatosan, egészen addig, amíg a túloldalon lévő water chambert le nem rombolod. Addig jó megoldás, ha valamilyen úszóképes kaméleon lényből (távolsági támadás+regeneráció képessége legyen) legyártasz 8-10 darabot, és odarakod közvetlenül a lények megjelenési helyéhez, a vízbe. Mivel egyszerre csak 2-3 darab jelenik meg, ezeket könnyűszerrel el lehet intézni ilyen módon.

SzabFer

NFS

Tisztelt szerkesztőség!

Szeretném segítségüket kérni. Hogyan lehet Win XP alatt futtatni a Need for Speed Porsche játékot.
Köszönettel!
Fábián József
Pécs

Nos, a fáradságot nem sajnálva többszöri nekifutásra Logic barátom jóvoltából íme a megoldás: a játék telepítése után a létesített NFS főkönyvtárban található dll állományok közül a körülbelül 2 MB nagyságút nevezd át vagy töröld véglegesen tetszésed szerint (ne aggódj, ekkora méretű dll csak egy van), és lám, az arcade autós játékok gyöngyszeme teljes fényében fog pompázni Windows XP alatt.
Ciao C5

JEDI KNIGHT 2

Helló!

Már megint írok mert elakadtam a Jedi Knightben a Cairn doc1-ben. Ott ahol egy kis lyukon keresztül át lehet menni és ott van egy üveg mögött egy tiszt akit nem lehet lellőni és ő meg megnyomja a kapcsolót és meghalok. Igaz, hogy le lehet kapcsolni a vilanyt és biztos akor kell valahova ugorni de nem tudom hogy hova és máshogy szerintem nem lehet megcsinálni.
Léci segítsetek!
Zsolti

Szia!
Ebben az esetben pedig tényleg csak a gyorsaság számít. Villany lekapcs, majd gyorsítás, és ugrás keresztbe a termen, hogy mielőtt felkapcsolják a villanyt, már a túloldalon legyél. Ha jól emlékszem, nekem sem ment elsőre, szóval jó móka lesz... :)
Üdv: Ch00ler

HEROES 1

Sziasztok!
Bár kissé bagatell kérésnek tűnhet, de a heroes1-gyel kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. A neten találtam cheat-eket a kedvenc játékom első részéhez, de nem tudom használni. A felhasználásáról csak annyit írnak, hogy a játék közben kell bepötyögni, ám én ezt hiába tettem meg, nem jött a várt eredmény. Kérlek benneteket, ha tudtok akkor segítsetek, mert a küldetések között van egy rész, amit sehogy sem sikerül megoldanom(tudom ez elég ciki) és nagyon bosszant.
segítségeteket előre is köszönöm!

Szia!
Valószínűleg egy egészen apró hiba miatt nem működnek a cheatek. Gondolom, a numerikus billentyűzeten ütötted be a számkódokat, ám ott valóban nincs hatásuk. Használd a sima részt, és ott biztosan megkapod a várt eredményt.
Retee

MICROSOFT RALLISPORT CHALLANGE

Hello PC GURU!

Egyetlen rövid kérdéssel fordulok hozzátok:
A Microsof RalliSport Challange hol tárolja a mentett állásokat és a ghost file-okat?
Remélem ti tudtok segíteni. Válaszotokat előre is köszönöm.
JakSi Parancsnok

Szia!
Sajna csődöt mondtam a válasszal, pedig közel egy órát fecceltem az ügyre. A lényeg: ennél a stuffnál a játék kezdéskor új profilt kell nyitni, namármost e profil helye a betli. Sem a játék könyvtáraiban, sem az XP kreálta felhasználói dokuments and settings könyvtár bugyraiban nem találtam semmit.

A tippem a windows\prefetech\RALLISPORT-CHALLENGE.EXE-2E739EBF.pf nevű file, de ez már csak tipp a részemről lévén vérbeli user beállítottságú ember vagyok. Ha valaki a Teamben tudja, hogy e hely lehet-e a helyes tipp, kérem, ne habozzon, ossza meg ez irányú ismereteit!

Üdv:
C5

HITMAN 2

Sziasztok!

Segítsetek át menni a HITMAN2-ben a második pályán amikor ott a víz melett menve a korlátnál kell menni mindig lebukom!!
Miért?
Segítsetek!!
Előre is kössz!!!!!!

Szia!

Hááát mert észre vesznek. A trükk lényege a megfelelő időzítés. Ha jó ütemben futsz át a szemközti dobozok mögé (kivárod, amíg a legközelebbi őrszem neked háttal éppen visszafelé fordulva járőrözik), és ott leguggolsz, nem fognak észre venni. A dobozok között számodra elrejtett távcsöves puskát használva már sokkal könnyebb dolgod lesz. Ha teheted, mindig öltözz át a küldetések elején, mert álruhában sokkal könnyebb dolgod lesz a pályákon.

Ciao
C5

MAX PAYNE

Sziasztok!
Lenne egy kér(d)ésem a Max Payne-hez.
A CHAPTER 2-ben az első pályánál tartok. Összevissza bolyongok, de nem találom a kiutat. Már találtam egy helyet ami a házamra hasonlít. Bemegyek a gyerekszobába, és egy piros csíkon kell mennem, de nem vezet sehova. És légyszi TEGYÉL be a mentőővbe.

ÜDV!
Örömmel közlöm, hogy Max Payne rémálmaiban közlekedsz, erre utalnak a távoli sikolyok és sustorgások is. A piros csík vezet valahová, csak szép lassan, óvatosan követni kell. Ahogy haladsz rajta, úgy fog előbukkanni a homályból. Csak megnyugtatásul, ez a fajta elme-kirándulás még egyszer elő fog fordulni a játék folyamán, csak ott már nem lesz elég végigsétálni az úton, hanem ugrálni is kényszerülsz majd, ugyanis az út térben különböző magasságokban halad. Tehát tessék szépen segíteni Max Payne-t, hogy felderíthesse elfeledett múltját!

Beton

UNREAL 2

Sziasztok!
István vagyok.
Két érdésem van

1. A Dragon's lair 3d-hez a az XXIII. pályán nem látom azt a titkos ajtót amin ki lehet menni! pedig bevan nyomva a szem és nem látoksemit! mit tegyek?

2. Az UNREAL 2-ben mit kell csinálni az első pályán amikor az űrhajón vagyok ott van egy csaj meg egy faszi de nem tudom mit kell csinálni?

!!!Kösszike!!!
__Iti__

Szia!
Hmmm... Íme egy újabb türelmetlen akcióhős. Az Unreal 2 koncepciója az, hogy minden küldetés előtt először e hajón ismerjük meg a ránk váró feladatot. Ilyenkor bizony akár 2-3 perc is eltelhet bárminemű akció nélkül.

A teendő: mindig beszélj a csajjal, mert anélkül, hogy a segítségével megismernéd a feladatot, nem tudsz elindulni a küldetésre. A sráccal való duma már nem kötelező, ő csak a fegyverek használatáról ad felvilágosítást a kérésedre. Tehát először csevely a kolleginával, majd irány a leszállókomp pilótafülkéje...
Ciao
C5

Szia!
Unreal: a hajón nagyon egyszerű általában a cselekvésünk. Beszéljünk mindenkivel, majd menjünk az alsó szinten lévő kis hangárba, ahol még kisebb űrhajónk várja, hogy beindítsuk a következő küldetésre.
Ch00ler

VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

T. Szerkesztőség!

Rendszeres olvasója vagyok a Pc Guru-nak és, nagyon tetszik az újság. A mentőöv rovathoz pedig külön gratulálok. A problémám az, hogy vettem egy új gépet, -Abit NF7-es alaplap, AMD 2200+, Abit GF4 Ti4200 64MB 8x AGP DDR TV, 256 DDR RAM- és nem azt a teljesítményt nyújtja amit vártam. Win XP alatt 3DMark2001-ben gyári driverrel éppen hogy teljesíti a 9000-es ponthatárt, a legfrissebb detonatorral pedig csak pár százzal kúszik feljebb ez az érték. Ráadásul ha az AGP-t a BIOS-ban 4x-re állítom, akkor a videokártya ugyanazt a teszteredményt adja mint a 8x-nál. Szerintem ez egy kicsit furcsa. Azt is mondták már, hogy ne tesztprogikkal mérjem le a teljesítményét... na de SOF2-ben se tudom a textúrát maximumra felnyomni, mert rendesen szaggat. Lehet, hogy az a baj, hogy nem 8x AGP-re adták ki a drivereket???
Légyszi mindenképp írjatok vissza! Válaszotok előre is köszönöm. Üdv: Shadow

A videokártya driverén kívül két dologra kell odafigyelned: egyik az alaplapi driver, célszerű a legfrissebb VIA 4in1-t installálnod, másrészt pedig használd a legfrissebb DirectX-et. Az AGP 4x/8x kapcsolatán ne gondolkozz sokat, hiába kétszerese egyik a másiknak, a teljesítményben akkor sem fogsz nagy változást észrevenni.

Midas

CPU HŰTÉS

Hello
Szokás szerint a PC Guru-t olvastam és rátaláltam egy érdekes cikkre a CPU Idle szoftverről, le is töltöttem, fel is telepítettem, le is hűtötte a procit , de amikor elindítottam a 3D Mark 03-at, vagy bármely játékot, sőt amikor filmet néztem a program egyik esetben sem működött, nem pörgette fel úgy a hűtőt ahogy akkor tette amikor nem futott semmi. Alapból a procim 57 fokos, le is vitte 43fokra, de hát feleslegesen, hiszen játék alatt kéne nekem hogy működjön, nem pedig alaphelyzetben. Már Kezdtem örülni hogy játékok alatt nem asztali ventivel kell a gépem hűteni, lehet én nem állítottam be jól valamit, vagy van valami kapcsoló mellyel bármilyen helyzetben működik a progi, vagy létezik egyéb progi mely mindig max-on hajtja a hűtőt. Ha tudtok nekem segíteni akkor légyszi írjatok, a cikket Kovách Kornél írta.
Várom válaszotokat
Köszi Szépen Orbán Miklós

Szia!
A CPUidle nem arra hivatott, hogy a procit mindenkor hidegen tartsa, éppen az üresjárati időkben veszi le a feszültséget a processzor egyes részeiről, hőt, energiát megtakarítva, de ha a CPU-nak teljesítményt kell leadnia, 100%-on „ketyeg", akkor bizony nem segít a szoftveres hűtés, ott már csak a hardveres hűtésen áll (vagy bukik) minden.
Üdv: Kovách Kornél

MEMÓRIA

Hello mindenkinek!

Van egy problémám a gépemmel amit 3 hónapja vettem.Egy 2000-es AMD Athllon 256 memory geforce4 TI4200 64mb-os gépemmel az elején még semmi baja sem volt.Egy 2001-es számítógép teszten 9000pontot kapott és most 6500potot kapott? és a játékok is egyre jobban akadoznak. Mi lehet a hiba? Ja igen még fel fogom turbózni 512 memoriára a gépet.

A memóriavásárlást mindenképpen ejtsd meg, egy ilyen kaliberű konfigba mindenképpen dukál az 512 mega RAM. Ugyan nem írtad meg konkrétan, de gyanítom, a 3dMark2001-re utalsz „2001-es számítógép teszt" néven (a 9000+ pontszám egyébként reális). Tapasztalatok szerint a 3dMark rendkívül érzékeny a videokártyadriverre, ha esetleg cserélgetted az utóbbi időben a drivert, akkor ez okozhat csökkenést (bár ahhoz szerintem elég régi drivert kellett feltenned). Ha ez nem segít, akkor mindenképpen javasolt egy windows újratelepítés (valld be, hogy agyon van installálva az a gép), és ezután egy friss drivercsomag felpakolása. Ha az alaplap igényli (szinte biztos), akkor feltétlenül kezdd az alaplapi driverrel, ezután pedig egy 3xxx vagy 4xxx sorozatú Nvidia Detonator driver menjen fel. Ennek így jónak kell lennie. A memória mennyisége ebben az esetben nem okozhat gondot, inkább driver szinten kell keresni a problémát.
SzabFer

TV KIMENET

Sziasztok

Azért írok nektek, mert megszeretném kérdezni, hogy nem e tudtuk olyan weboldalt a neten, amiről olyan programokat tudnák letölteni, hogy a geforce kártyáon lévő TV kimenetet működtessem. Vagyis át szeretném vinni a képet a TV-be. Van nekem egy ilyen programom, csak az a gond vele, hogy 15 percre viszi át a képet, utána automatikusan visszarakja a monitorra a képet. Ez a TVTool 6.8-as program. Nekem olyan kellene, ami korlátlan ideig rakná át a képet a TV-re.

Szóval, ha tudtok ilyen programot, írjátok meg kérlek, hogy honnan tölthetném le.
Előre is kössz.

Nem muszáj külön programot szerezni a dologhoz. Hivatalos NVidia referenciadriver (Detonator), speciális beállítások, Nview fül. Itt lehet bekapcsolni a több monitoros/TV megjelenítést. Ha clone módba rakod, akkor amit látsz a monitoron, az jelenik meg a TV képernyőn is. Fontos, hogy mielőtt bekapcsolod a gépet, már rá legyen kötve a TV a kártyára, bizonyos esetekben ugyanis csak ekkor fog működni a TV kimenet.
Még valami: a TVTool azért kapcsol le 15 perc után, mert shareware program, ha regisztrálod, akkor korlátlan ideig működik. Jó tévézést!

SzabFer

MX BUTÍTÁS

Sziasztok!
Legendákat hallottam már arról - és tapasztalom is - hogy a Geforce MX-ek mennyire "butítottak". Na már most nekem is ilyenem van (Geforce2 MX400 64Mb), jelenleg pénzem nincs újra, úgyhogy be kell érnem ezzel az állapottal. Mit tudtok tanácsolni? Hogyan lehetne vhogy "felturbózni" ezt a kártyát vmi tűrhető szintre? Gondolok itt szpesöl driverekre, BIOS frissítésekre, beállításokra (Abit VH6-T).
Segítségetek előre is köszönöm, Fekete Zoltán

Javaslok egy videokártya tuningprogramot telepíteni, mondjuk a GFa Tunert vagy a PowerStrip-et. Mindkét program lehetőséget biztosít, hogy külön-külön állítsd a videokártya processzorának és memóriájának az órajelét, ezáltal nagyobb sebességet tudsz kicsikarni belőle. Anno a saját MX200-as kártyám 166/175Mhz-es órajelét 195/215 Mhz-re tornáztam fel a segítségükkel. A Blade of Darkness az emelt órajelekkel mindjárt szebben futott. :-) Midas

Szerintem alapvetően kétfelé kell bontani a problémát. Az egyik – szoftveresen nem javítható – dolog, hogy az újabb kártyákhoz képest a Geforce 2MX sok 3D effektet illetve funkciót nem ismer. Ennek eredménye, hogy a frissen megjelenő játékok csúnyábbak ezen a kártyán (a dolog persze relatív). Ezen sajnos nem lehet változtatni, bele kell nyugodni. A másik dolog, ami inkább érinteni szokta az embereket, a sebesség, nevezetesen: ez a kártya kisebb teljesítményű, mint a teljes értékű Geforce 2-es. A tuningolásra sokféle szoftver áll rendelkezésre, amelyekkel főként a GPU illetve a RAM sebességét lehet a hivatalosan beállított érték fölé vinni. A teljesség igénye nélkül itt van egy pár: Geforce Tweak, Atuner, Powerstrip, NVMax, Rivatuner. Hogy mennyire használhatóak ezek, illetve támogatják-e még a Geforce 2 MX-et, arról nem tudok nyilatkozni, ki kell próbálni őket. Nagyon jó oldalnak tartom a neten a www.guru3d.com címen található site-ot (ezer más oldal is van a témában), itt megtalálod a fent említett programokat, és rengeteg infót is, amit feltétlenül böngéssz át. Rendkívül fontos: a tuningolás hozzáértést igényel, egy nem megfelelő beállítással (amit a tuningoló szoftverek szó nélkül megengednek) azt is megkockáztathatod, hogy fizikailag tönkremegy a videokártyád. Kevésbé kritikus esetben rendszerfagyást is okozhat a túlhajtott videokártya, esetleg széteső képpel, hibás textúrákkal is találkozhatsz. A tuning által elérhető teljesítménynövekedés mértéke a szerencse kérdése, de ne számíts pár százaléknál többre. Hosszú távon pedig a kártyacsere a megoldás, sajnos.
SzabFer

3DMARK

Tisztelt szerkesztőség
Szeretném a segítségedet kérni! Uj konfigot rakattam öszze. Problémám az hogy a gép nem teljesít úgy ahogy kellene! Például a 3DMark 2001 Se 800×600-as felbontásban Default beállításokkal 7500 pontnál többet nem csinál. A PC Markot végig sem csinálja egy darabig elmegy és hirtelen a képernyő elfeketedik! A gép csak reset gombbal indul újra. Kérdésem az hogy mi van esetlegesen rosszul beállítva a gépen? A proci és a videó kártya alapon üzemel.

A konfig a következő:
MSI KT3 Ultra2 Raid
AMD Athlon Xp 2000+
384MB PC2700 DDR SDRAM
Abit Gef4 Ti4200 128MB
Windows 98Se van föltelepítve!

Segítségeteket és válaszotokat előre is köszönöm!
Tisztelettel a lap hű olvasója:

Kenderesi Csaba.

Majdnem ugyanilyen konfigom van nekem is. :)
Az első és legfontosabb, hogy azt nézd meg, a játékokban megfelelően dolgozik-e a gép. Tudom, piszkálja az ember csőrét, hogy „bezzeg a haver gyengébb gépe 1500 ponttal többet kap a 3dMark-ban", de ez nem mérvadó. Miért? Sajnos az utóbbi időben igencsak elterjedt, hogy ezek a tesztprogramok nem teljesen elfogulatlanok, egyes hardvereket jobban támogatnak, mint a másikat. Másrészt a gyártók – például a szeretett/utált NVidia is – hajlamosak optimalizálni a drivereket, csak hogy kicsit több pontot kapjanak egy-egy tesztben, a vevő meg örül, hogy „apám, 30%-kal ugrott a pontszám", miközben a játékokban fikarcnyit se lett jobb a teljesítmény. Hogy nem a levegőbe beszélek, arra példa a 4xxx-es Detonator driver, amely a 3dMark 2001 nature tesztjén hatalmas pontszámnövekedést okoz...
Próbáld csak ki, hogy fölteszed te is a legújabb Detonator drivert, ide a rozsdás bököt, hogy felmegy 10000 fölé a pontszám – nálam ez történt. Egyébként javaslom egy frissebb Via 4in1 alaplapi driver felrakását is, ez is javíthat az összképen. Viszont ha egyébként a géped rendesen működik (a PCMark fagyás az csúnya, de nem halálos), akkor tegyél egy nagyot a tesztek pontszámaira...
SzabFer

Szerintem a Win98-at el kellene felejteni, ugyanis az általad vásárolt új hardvereket nem igazán támogatja, illetve nem használja ki az erőforrásokat. Egy Windows XP feltelepítése jó eséllyel megoldja a problémát, de legalábbis néhányra biztos megoldást nyújt.
Midas

A teljesítményfokozásra nem sok tippem van, új driverek (videokártya, alaplap) mindenképp megérnek egy misét, amennyiben konfigot cseréltél az oprendszer alatt, és nem telepítetted újra, akkor azt sem ártana. A fekete képernyő erősen RAM gyanús, ha az időzítéseket a BIOS-ban tuningoltad, akkor vegyél vissza, vagy fuss neki egy memteszttel (http://www.memtest86.com/).
Üdv:
Tika

TUNING

Hello.
Először is, nagyon király a lapotok. Masodszor, lenne egy kérdésem, szeretném a gépemet tuningolni egy kicsit. Jelen pillanatban egy 1 GH-es Athlonom van egy Abit KG7 Lite 266 Mhz Bus alaplapban. Most sajnos nemtudom, hogy ha procit akarok cserélni, akkor az alaplapomat is le kell - e? Egy 2 GHz-es Athlon XP - re gondoltam.
Előre is kössz es így tovább.
Üdv.Belu

Hali,
Az Abit honlap (www.abit.com.tw) információi alapján az Abit KG7 Lite alaplapba (www.abit-usa.com/products/mb/kg7lite/techspec.php) a következő processzorokat lehet belepakolni:
- **AMD Socket A Athlon (100/133MHz FSB) 1.4GHz-ig**
- **AMD Socket A Duron (100MHz FSB) 1.3GHz-ig**
- **AMD Socket A Athlon XP Palomino (0.18 micron) 2100+ - ig**
- **AMD Socket A Athlon XP Thoroughbred (0.13 micron) 2000+ -ig**

A lista magáért beszél. :) Azért furcsa, hogy a kézikönyv nem írja...
SzabFer

RADEON 9700

Tisztelt PcGuru Szerk.

Óriási problémával szeretnek önökhöz fordulni!... Nemrég vettem 1 Radeon 9700-as video kártyát, es a probléma ott kezdődik, hogy semmi trükkel nem tudom raerőszakolni, hogy nagyobb felbontásra kapcsoljon, mint 1024 :(
A monitorom tudja, mert mar kipróbáltam...
A video kártya meg elméletileg sokezerszer*sokezert tud!
Előccor feltettem a gyári drivert, azzal nem ment. Azt feltettem a legfrissebbet. Azzal sem:(Mindenféle Control Panel b.aszt feltettem. Semmi. Kérlek segítsetek vhogy, mert kiszeretnék próbálni pár játékot 1024 felett is...
Tylla

Tisztelt Tylla!
A grafikuskártya-driver cseréjénél a Windows-ok hajlamosak az esetlegesen korábban feltelepített monitor driver-ről megfeledkezni, és standard monitorként kezelik a továbbiakban. Érdemes megnézni, és visszaállítani azt a monitor eredeti driverére. Ha ilyen nincs, akkor a standard monitorok közül kellene 1024-nél nagyobbat választani.

Beton

ALAPOS KÉRDÉS

Sziasztok!

Egy elég maceráns kérdésben szeretném véleményeteket minél előbb kikérni! Na szóval az helyzet, hogy alapot akarok venni de ehhez előbb úgy gondoltam hogy körülnézek a piacon és így elkezdtem böngészni a hálón az egyik nap olvastam egy olyan dolgot a neten amelyben az állt hogy (idézem) „ Alaplapra nem érdemes spórolni mert sokszor egyes emberek azzal fordulnak a gépet megvásárolt céghez ,hogy a havernak ugyanolyan konfigja van mint nekem de mégis akad egy játék ami a havernál nem ere a válasz az hogy havernak nagyobb márkájú az alapja és ezért futnak nála jobban a gamek".

Nemtom hogy ez igaz vagy nem ezért kérdezlek meg titeket mert eléggé bizonytalan lettem hogy megvásároljam-e? az ECSL7VTA alaplapját amit ti is dicsértetek a múlt havi tesztetekben meg a neten is csak jót hallottam róla és valljuk be az ára is elég kedvező az egyszerű halandóknak vagy vásároljam meg az MSI sokkal drágább de márkásabb KT4 Ultra névre keresztelt lapját? Nemtom?!

Ya és még valami mennyivel rontaná a gép összteljesítményét ami: AMD K7 XP 1700 MHZ+ , 256 MB DDR RAM a 333 mhz-es és a fenn említett alap egyike) ha videóvezérlőnek egy Inno3d Geforce 3 Ti200 128 MB DDR rammal felszerelt kártya helyett egy Inno3d Geforce 2 MX 400 64 MB DDR-os kártyát raknák be. Válaszotokat mielőbb várom lehetőleg minél előbb válaszoljatok levelemre rakjatok be a mentőövbe vagy küldjetek e-mail-t de minél gyorsabban mert a cikk olvasása óta nem tudok rendesen aludni és csak forgolódók (!!!) .

Mindent kössz !!!

Tisztelettel:
Miguel

Szia!
Erre biztosan kapsz több választ is, részemről a következőket tudom írni: az ECS lapok az MSI butított változatai, míg az EzRock lapok az Asus kistestvérei. Leginkább az alaplapra integrált kiegészítők és a tuningolhatóság rovására csökkentettek árat, viszont a stabilitás semmiben sem változott. Ha szeretnél tuningolni az alaplappal, akkor a drágábbat kell venned, de ha a stabilitás az elsődleges szempont, akkor az olcsóbb lap is szóba jöhet.

A videokártya szempontjából nem ajánlom az MX-es szériákat, egy Geforce 3 klasszisokkal jobb teljesítményt nyújt. Az Innovision egyébiránt jó választás lehet, ugyanis ár/teljesítmény viszonylatban jó helyen áll, ráadásul a tuningolhatósági mutatói sem rosszak.

Üdv:
Midas

HARDVER HÍREK

SAMSUNG: ÚJDONSÁGOK A CEBIT-EN

A Samsung újdonságok tömegét zúdította a nézelődő közönségre, megcélozva a piac majd minden szegmensét.

Elsőként a világ legnagyobb, 40” képátmérőjű TFT LCD monitorát, melyet SyncMaster 403T néven jelentett be. Egy új technológiának köszönhetően (Patterned Vertical Alignment) minden oldalról 170 fokos szögben tökéletesen látható a kijelző. Természetesen ez a termék nem átlagfelhasználóknak készült, a cég mérnököknek, grafikusoknak ajánlja, ennek ellenére tökéletes játékokra is.

Másik újdonság az első forgalomban is kapható merevlemezes videokamera, melynek tárolójára 1,5 GB anyag fér. Az ITCAM-7 néven megismert csoda ráadásul MP3-lejátszóként, digitális fényképezőgépként, valamint sztereo hangfelvevőként is üzemelhet, tehát 4 eszközt kapunk egyben.

A felvett mozgóképet MPEG-4 fájlként tárolja, így körülbelül 1 órányi minőségi felvétel fér el a winchesterre, amit USB 2.0 csatlakozási felületen keresztül menthetünk el számítógépünkre.

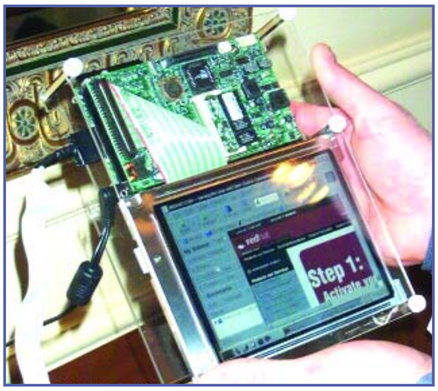
Ezek mellett bemutatásra került a SpinPoint P80 SATA merevlemez, mely 7200-at forog percenként. A 80 GB helyre másolt anyaghoz igen gyorsan hozzáférhetünk, ezt biztosítja a 8 MB belső gyorsítótár és a kettős DSP mikroprocesszor.

ÚJABB TRANSMETA HÍREK

A TM8000 kódnevű Transmeta Astro processzorról esett már szó, de újabb adatok jelentek meg, amiről érdemes említést tenni.

John Heinlein, a cég marketingigazgatójának bejelentése szerint a chip integrált DDR400 SDRAM memóriavezérlővel és AGP4X kontrollerrel rendelkezik, és Hyper-Transport interfészen keresztül kommunikál, mint a legújabb AMD CPU-k.

A mag órajelenként 8 utasítás elvégzésére képes, és Heinlein szerint: „...nagyon-nagyon versenyképes teljesítményt nyújt majd". A gyártás a TSMC gyárában fog megkezdődni, 0,13 mikronos csíkszélességgel.



ÚJ OCZ RAM-OK

A múlt havi számban is esett szó az OCZ Technology-ról, akkor PC3200-as memóriáinak bejelentésével kapcsolatban. Most újabb hír érkezett hozzám, miszerint hamarosan belekezd QBM (Quad Band Memory) moduljainak próbagyártásába.

A megjelenésre valamikor az év közepén kerülhet sor, hisz ekkorra tervezi a VIA is ezt a formátumot is támogató PT600 chipkészletének piacra dobását. Három típust terveznek: a QBM-566, 667 és 800 jelzésűt. Az új technológiának köszönhetően igen tetemes teljesítménynövekedés várható, hisz ha igazak a hírek, akkor a csúcsmodell elérheti kétcsatornás üzemmódban akár a 12,8 GB/s-os sávszélességet is. Hátránya valószínűleg a nehéz beszerezhetőség lesz – persze igen magas ár mellett –, így kétlem, hogy kis hazánk játékos társadalma erre a memóriára állna át.

A BIOS végnapjai

Ki gondolná, hogy az IBM mérnökei, mikor megalkották a BIOS-t (Basic Input/Output System), úgy gondolták, hogy maximum 250000 olyan számítógép fog készülni, ami evvel a megoldással lesz felszerelve. Hát igen, nem mai technológia, és ez egyre jobban meg is látszik, ahogy csak gyűlnek és gyűlnek a problémák evvel kapcsolatban. Az Intel megunta ezt, és belekezdett egy új megoldás kifejlesztésébe, amit maguk között EFI-nek (Extensible Firmware Interface) hívnak, és ígéretük szerint hamarosan felváltja a régi megoldást.

A tervek szerint minden téren jobb megoldást fog nyújtani az EFI, többek közt nagyfelbontású, egyszerű, jól átlátható kezelőfelületet, automatikus konfigurációs lehetőségeket, és jól használható diagnosztikai eszközöket. A programot C nyelven fogják megírni, és akár a BIOS emulálására is képes lesz.

Ultra vékony notebookok

Ma már sokat szerepelt a Samsung, itt mégis megint egy, a palettájáról származó termékről esik szó az Acer mellett. Mindkét kézi számítógép az Intel Centrino processzorára épül, s ez teszi lehetővé hihetetlen vékonyságukat.

A Samsung X10-ben debütál a szintén említett ultra vékony CD/DVD kombó. A gép kijelzője mindössze 5,2 mm vastagságú, a mi a TFT LCD-technológiának köszönhető. A felsorolt tulajdonságok után nem meglepő, hogy a hasonló teljesítményű modelleknél 38 százalékkal alacsonyabb a fogyasztásuk. Alapfelszereltség a WLAN vezeték nélküli csatlakozás, a hatcsatornás audio és digitális kimenet, az USB 2.0 és FireWire portok valamint a Memory Stick (MS) kártyahely.

Az Acer TravelMate 800 2,56 kg és 25,4 mm vastag. Kijelzőjét egy Mobility Radeon 9000 szolgálja ki 64 MB DDR memóriával. Az alaplap maximum 2 GB memóriát támogat, vezeték nélküli hálózati elérést, valamint a Bluetooth szabványt. Egyszeri feltöltéssel az akkumulátor 8 órán át bírja, ami nagyon jó teljesítmény.

Új GeForce FX-ek - próbálkozik az NVIDIA

A GeForce 5800 és 5800 Ultra bemutatása nem úgy sikerült, ahogy azt az NVIDIA megálmodta, s ez nem csak a késéssel kapcsolható össze, hanem a kártyák külső-belső tulajdonságaival, valamint avval a ténynyel, hogy még mindig nem kapható. A cég most megpróbálja menteni, amit lehet, és a bejelentés szerint már áprilisban hozzájuthatunk új termékeikhez. Ezekkel a közép- és alsó kategóriát célozzák meg, bár mindkettő támogatja a DirectX 9-es gyorsítást.

A GeForce 5600 (NV31) ára 150 dollár körül alakul, és a Ti sorozatot váltja le. Maximum 128 MB DDR-I-es memóriát támogat 128 bites interfésszel, ám már 0,13 mikronon. 4 renderelő futószalaggal rendelkezik, darabonként 1-1 textúrázó egységgel. Az Ultra modell GPU-jának órajele 350 MHz lesz, s a memória sebessége is evvel egyezik meg.
A cég szerint a Ti 4600-nál 30%-kal nagyobb teljesítményre képes, míg ára annál jóval olcsóbb.
Az 5200-as modell (NV34) a GeForce 4 MX sorozatot fogja leváltani, az ára is alacsony lesz, az Ultra változatot 130 dollár körül fogják árulni, ennek órajele 325/325 MHz lesz. A renderelő futószalagok és textúrázó egységek száma megegyezik az 5600-aséval (4-4), annyiban azonban különbözik tőle, hogy nem tartalmazza az IntelliSample technológiát, mely a valós idejű, hardveres tömörítésért felelős.
A hírek szerint a legtöbb nagy kártyagyártó fog megjelentetni fent említett modellekből.

Egy kiszivárgott ütemterv szerint hamarosan jön az NV35 is, talán már májusban. Ez a chip nem fog sok újítást tartalmazni, sokkal inkább a nem túl sikeres NV30 továbbfejlesztett változata lesz. Ezt támasztja alá az is, hogy csak 5 millió tranzisztorral tartalmaz többet elődjénél (azért vicces, hogy még meg sem jelent, és már a múlté), pontosan 130 milliót. Ami új lesz, az a 256 MB DDR-II-es memória, persze biztosan fognak árulni kevesebb RAM-mal rendelkező típust is.

Suttognak már az NV40-ről is, ám ez még nagyon messze van, bár egyesek szerint csak őszigtélig kell várni a bejelentésig.

SiS748: 400 MHz-es rendszerbusz

A már fent említett kiállítás első napján a Silicon Integrated Systems Corporation bejelentette új, 400 MHz-es rendszerbuszt támogató lapkakészletét AMD Athlon XP és Duron processzorokhoz. Támogatja a 8x AGP interfészt, és kezeli a DDR400-as memóriákat. Legkiemelkedőbb tulajdonsága mégis a támogatott rendszersebességgel függ össze, hisz így kompatíbilis a jövőben megjelenő AMD Athlon XP-vel. Memóriavezérlője egycsatornás, ám támogatja a HyperStreaming technológiát.
A lapka mellé valószínűleg a SiS963L south bridge chipet fogják szerelni, ezt ajánlja a gyártó is (kezeli az UATA133 perifériákat, az USB 2.0-t, valamint hálózati és 5.1-es audiovezérlővel rendelkezik).
A megjelenés időpontja még nem ismert.

ÚJ PROCESSZORHOZ ÚJ ALAPLAPOT

Aki jövőre kíván gépet fejleszteni, és Intel processzort szeretne vásárolni, bizony meg kell gondolnia a dolgot, ugyanis egyes hírek szerint a 2004-ben várható Prescott és Tejas kódnevű CPU-k már nem a mai Socket 478-as tokozást fogják kapni, hanem a teljesen új, Socket T megoldással kerülnek a boltokba. Ezek nem lesznek kompatíbilisek a mai alaplapokkal, tehát ebből is újat kell majd vásárolni. Ha visszanézünk az utóbbi pár évre, akkor ez nem is tűnik újdonságnak, hisz az Intel új modelljei mindig is újabb és újabb tokozásban jelentek meg (Slot 1, FC-PGA 370, Socket 423), míg az AMD ugyanazon technológiát követi a Duron óta.

Az új termékek valószínűleg a Gransdale kódnéven futó chipkészlettel egy időben fognak megjelenni, tehát valószínűleg evvel lesznek szerelve. Erről annyit tudni, hogy kétcsatornás memóriavezérlővel fog rendelkezni, valamint támogatni fogja az 533 MHz-es DDR-II RAM-okat és a PCI Express szabványú videokártyákat.
Míg a Prescottról aránylag sokat tudni, addig a Tejast teljes homály fedi. Doug Carmean, a cég egyik tervezőmérnöke szerint csak 2004-ben várható, de már 2001 óta dolgoznak rajta, a Pentium 4-től teljesen függetlenül fejlesztették.

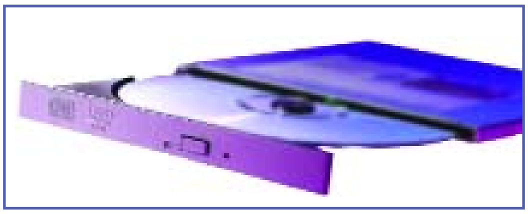
VIA APOLLO KT400A

A VIA is jelentett be új alaplapi chipkészletet, méghozzá az igen népszerű KT400 továbbfejlesztett, frissített változatát. A gyártó szerint ez a leggyorsabb, egycsatornás memóriakezelést támogató lapka a piacon. Újítás például a FastStream60 nevű technológia, melynek segítségével gyorsabbá vált a memóriavezérlés, így több alkalmazásban felveszi a versenyt a kétcsatornás ellenfelekkel. A gyártó szerint háromdimenziós felületeknél 10% teljesítménynövekedés mérhető az elődhöz képest. A chip támogatja a 8x AGP interfészt, valamint a DDR400-as memóriamodulokat, és kompatíbilis a Barton magos Athlon XP processzorral.

Másik lapkakészletet is bemutatott a cég, méghozzá az Athlon XP-M processzorokhoz szánt VIA KN400-at. Tartalmazza az S3 UniChrome grafikus magot, valamint támogatja a DDR400-as memóriákat. Képes kezelni a nyolcszoros AGP-be illeszthető videokártyákat, valamint négy Serial ATA meghajtót.

A VILÁG LEGVÉKONYABB CD/DVD KOMBÓJA

Szintén a Samsung mutatta be a világ legvékonyabb CD/DVD kombóját, amely nincs 1 centiméter vastag (9,5 mm). Az új modellt kizárólag laptopokba szánja a gyártó, külön nem lehet majd megvásárolni. A SU-408 nevű meghajtó mindössze 145 gramm, ami jó 70 grammal könnyebb a rivális termékeknél. Másik fő erénye, hogy a versenytársakénál 20 százalékkal kisebb a fogyasztása, evvel is megnövelve a kézi számítógépek használhatóságának idejét egy feltöltéssel, ráadásul a kisebb motor redukáltabb hangot és rezgést bocsát ki, ami szintén nem utolsó szempont. A tömeggyártás megkezdődött, de a pontos megjelenésről nincs hír. 8-szoros sebességgel írja a CD-ket, és maximum 24-szeresen tudja olvasni őket, míg a DVD lemezeket 8-szorosan olvassa. Az utóbbi esetében 110, CD-nél pedig 100 milliszekundum az átlagos elérési idő.



AZ ATI ÚJ RADEONJAI

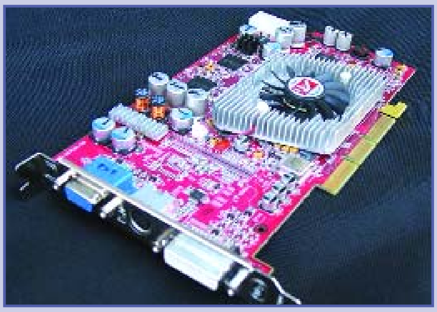
Az NVIDIA-val egy napon mutatta be az ATI is új kártyáit, ám nem kettőt, hanem rögtön hármat.

A Radeon 9800 (R350) a 9700-as modellt váltja le, ugyanúgy 0,15 mikronos csíkszélességgel készül, ám órajele magasabb, a GPU 380, a memória 340 MHz-en üzemel (a 9700 sebessége 325/310 MHz). Valójában nem tartalmaz lényeges változtatásokat, inkább csak finomították az elődön, amely maga is kitűnő termék (lásd még Radeon 9700-as cikk jelen számban). Újdonságai közül is lényeges az F-Buffer támogatása, ami lehetővé teszi végtelen hosszúságú shader programok végrehajtását egyetlen lépésben. Javítottak a Z-s színtömörítésen, emiatt nőtt a kártya teljesítménye bekapcsolt élsimítás és anizotropikus szűrés mellett is. Az AnandTech teszterei megelégedésüknek adtak hangot a cikkben, szerintük az NVIDIA még hónapokig nem fog hasonló teljesítményű termékkel előállni. A beállítások függvényében az új típus 10-20 százalékkal gyorsabb elődjénél, de ez elmehet akár 30-ig is (4x-es élsimítás, 8x-os anizo), s hasonló a helyzet a GeForce Fx 5800 Ultra ellenében is. Áruk 350 és 400 dollár körül lesz, és 128 MB memóriával fognak rendelkezni. Később várható a 256 MB-tal szerelt DDR-II-es változat is.

A második új modell a Radeon 9600 (R350), amely a 9500-at hivatott felváltani, s a 9800 egyszerűsített változata. Természetesen teljes DirectX 9-es kompatibilitást élvez, de a csíkszélesség már 0,13 mikron. A memóriavezérlőt 128 bitre optimalizálták, a GPU 400, a RAM 300 MHz-en üzemel. Megvásárolható lesz 64 és 128 MB memóriával is, az alapváltozat ára 150, a Pro-é 200 dollár körül lesz.

A legkisebb kártya a Radeon 9200, ami nem más, mint a 9000 8x AGP-t támogató modifikációja, minden más tulajdonságában megfelel elődjének, avval együtt, hogy csak 8.1-es DirectX-et támogat. Ára nem ismert, de nem valószínű, hogy a 9000-esé körül lesz.

A fentiek alapján látható, hogy bizony igen erős versenyre számíthatunk az elkövetkező pár hónapban, főleg ha az NVIDIA kártyái tényleg olyan jók lesznek, mint amilyennek mondják.



VODAFONE LIVE!

AZ ÉLET MAGASABB RENDŰ FORMÁJA

A Vodafone február elejétől kis hazánkban is bevezette a világ némely pontján már régebb óta elérhető Live szolgáltatását. A rendszer lényege egy grafikus felület, amely mindennel ellátja az egyszeri mobilost, és az egésznek a célja a nagybetűs Szórakoztatás. És ha már valahol buli van, nehogy már mi ne próbáljuk ki!

Megvallom őszintén, ennek a cikknek a megírására nem biztos, hogy én vagyok a legmegfelelőbb ember. Mielőtt a felzúdult tömeg a szerkesztőség felé venné az irányt, hogy meglincselje a szerkesztőt, hogy akkor miért rám osztott a feladatot, inkább megmagyarázom. Én ugyanis a telefonomat 99%-ban telefonálásra használom, és bár igyekszem haladni a korral, például a mobilos fényképezés önkifejezésének szükséglete egyelőre még sikeresen elkerült. Viszont ha a Vodafone új Live szolgáltatása engem meg tud győzni, akkor már szinte mindenkit...

Bár a cikk írásának pillanatában a szolgáltatást még csak egyetlen telefontípussal lehetett kipróbálni/megvásárolni, az ígéretek szerint később már több készülék közül is választhatunk. A fent említett telefon egy Sharp GX10-es, a Vodafone saját felségjelzésével fölülbírálva a gyártó logóit. De szeretném, ha ez a cikk most nem a telefonról szólna (amire elég jó esély van, ha már egyszer én írom), a készülékről legyen elég annyi, hogy szinte minden benne van, ami szem-szájnak ingere, használatát kicsit szokni kell, a kinézet meg ízlés dolga (ultrarövid telefonteszt rulez!)
Már említettük a grafikus felhasználói felületet, amely állítólag saját fejlesztés, és a külföldön már működő rendszerek itthoni adaptációja. Alapvetően a Vodafone Live négy szolgáltatással szeretné belopni magát a szívünkbe.
Először is kínál egy színes, ikonos böngésző-felületet, ahol hírekkel, időjárási ismeretekkel, viccekkel, stb. lehetünk gazdagabbak. A hírek most még teljes mértékben csak szövegesek voltak, de a pletykák szerint később egyre nagyobb számban találunk majd köztük képekkel, sőt videókkal megspékelt újdonságokat. A képes részekről alkothatunk már némi fogalmat a Ferrari menüpontot vizsgálgatva, ahol naprakész információkat kaphatunk a Forma 1-es csapat mindennapjairól. Sőt akad itt még egy sokat sejtető Exkluzív menüpont is, de hogy ténylegesen mennyire zártkörűek ezek a hírek, azt sajnos nem állt módomban ellenőrizni. Értelemszerűen ahhoz, hogy valamit meg is lehessen írni, valaminek történnie is kell a Ferrari háza táján, volt ugyanis olyan alpont, ahol múlt év októberi volt a legfrissebb bejegyzés (ez még az idei első futam előtt volt).

Másodikként rögtön ott van az MMS küldés, amelynek segítségével képeket és hangot továbbíthatunk normál szöveges üzeneteink mellé, így azonnal megoszthatjuk az ismerősökkel, ha valami rendkívüli történik velünk. Mondjuk ezt megtehetjük SMS-en keresztül is, de szőrösszívű kötekedők most kíméljenek. Így sokkal színesebb, szagosabb az élet, és ez jószerével elengedhetetlen, ha például összefutnánk Beckham-mel a bevásárlóközpontban. Persze nem csak saját magunk által készített képeket küldhetünk, hanem lehet letölteni is százával, ha színesíteni szeretnénk telefonunkat vagy üzeneteinket.

Harmadik csáberőként érkeznek a többszólamú csengőhangok. Ezekre tényleg nem lehet panasz, elég jól szólnak, és a legtöbbjük könnyen felismerhető a dallam alapján. Az előzetes ígéreteknek megfelelően ezeket stílus szerint csoportosítva kapjuk, a következő kategóriákkal: filmek, TV sorozatok, a 70-es, 80-as, 90-es évek zenéi, pop, dance és klasszikus zenék. Akad is belőlük csomó fent, úgyhogy itt mindenki megtalálhatja az ízlésének és adott hangulatának megfelelő darabot. Az más kérdés, hogy bírja-e majd pénztárcával, mert a bruttó 250 Ft-os árat kicsit sokallom, főleg úgy, hogy csak fizetés után tudod meg, hogy mit is kapsz a pénzedért, legfeljebb a címek igazíthatnak el.
Pillanatok alatt letöltöttem vagy 15-20 csengőhangot, mert mindig találtam „na még ezt az utolsót”. Így elég gyorsan lehet növelni a számlát, jóllehet csengőhangot általában csak néhányat használ az ember.
Az utólagos reklamáció lehetőségének hiánya sajnos igaz a letölthető Java játékokra is, de itt legalább egy előzetes képernyőből sejthető, hogy mit is kapunk. Ilyen kis programokból a cikk írásának pillanatában tizenöt darabot számoltunk, ami azért már szép szám, és persze az ígéretek szerint folyamatosan emelkedik majd. Találunk itt akciójátékokat, kis platformos ugri-bugrit, autóversenyt, logikai játékokat, úgyhogy a választékra itt sem lesz panasz. Sajna ez a szolgáltatás is emelt díjas, egy játékért 800 Ft-ot kell leperkálnunk, de egy-egy sikerültebb darab igen hosszú ideig le tud kötni minket.

És akkor lássuk a végítéletet! Kellően egyszerű, amire szükséged lehet, az ott van néhány gombnyomásnyira, nem kell megjegyezned bonyolult beállításokat és webcímeket. A legnagyobb problémám az volt a rendszerrel, hogy kicsit lassú, de hát a GPRS alapú rendszer ennyit bír és kész. Hiába no, elszoktam már a modemes Internettől, ami körülbelül ugyanilyen sebességű. Viszont legalább cserébe átalánydíjas, így az emeltdíjas szolgáltatásokon kívül bátran garázdálkodhatunk a hírek és a képletöltések között. Nekem tetszik...

MOBIL HÍREK

Szép lassan közeleg a CeBIT (persze mire ti ezt olvassátok, már rég el is múlt), így elkezdtek csordogálni kicsiny szerkesztőségünk felé az újdonságokról szóló bejelentések. Meg aztán most volt a 3GSM kiállítás is Cannes-ban, ahol összegyűlt a szakma apraja-nagyja. Többek közt innen szemezgettünk nektek...

SIEMENS SL55

Annak idején a Siemens az SL45-ös készülékkel nagyon eltalálta az igényeket. A beépített MP3 lejátszóval, cserélhető MultiMedia memóriakártyával és a számos menedzseri lehetőséggel ellátott telefon egyaránt népszerű lett az üzleti felhasználók és a fiatalok körében.

Sokan várták már a készülék utódját, valószínűleg ezért keringtek néha igen vad pletykák az SL55-ről. A fátyol fellibbent, és noha a hivatalos bejelentés csak a CeBIT-en várható, néhány dolgot már megtudtunk. A csúsztatható billentyűzet egy kicsit egy régebbi Siemens telefonra emlékeztet (SL10), de közelebbi példát hozva említhetnénk a Nokia 7650-esét is, a mérete azonban annál jóval kisebb.

Viszont nem került bele a készülékbe az mp3-leját-

szó, és így a memóriakártya sem, ezért nem tekinthető az SL45 „szellemi utódjának", cserébe nem kaptunk beépített kamerát sem, de legalább a kijelző színes. Viszont csatlakoztathatunk hozzá külső kamerát, amivel 640x480-as képeket készíthetünk. A készülék 3 sávos mivolta az Amerikába sokat utazókat biztosan elkápráztatja majd, viszont a Bluetooth hiánya hátrány, még ha az olyan „alap" szolgáltatások, mint az MMS, Java, GPRS meg is vannak.

A MICROSOFT TERJESZKEDIK

Anglia után Németországban is megjelennek a Microsoft szoftvereivel szerelt telefonok. A Deutsche Telekom mobilos leányvállalata, a T-Mobile megállapodott a szoftveróriással a Smartphone telefonok forgalmazásának nyáron történő megkezdésében.

A bejelentés a 3GSM konferencián történt, és így nyáron már a német felhasználók is élvezhetik a mobiljukon az eleddig csak PC-n elérhető Hotmail és MSN Messenger szolgáltatást.

A Windows Smartphone olyan szolgáltatásairól, mint Outlook, Word és Excel kompatibilitás, ne is beszéljünk. Csúnya piaci pletykák szerint a Microsoft szeretné erősen gyengíteni a Nokia pozícióit, és ezért igen nagy invesztíciókra hajlandó a mobilpiacon.

MOBILOK HASZNÁLHATÓ MINŐSÉGŰ KAMERÁVAL?

Szép lassan elmúlik a mobilokba szerelt kamerák újdonságának ereje, és ha valaki szeretne egy lépéssel a piac előtt járni, már nem elég egy átlagos tudású fényképezőt szerelnie a készülékébe. És valljuk be őszintén, a kezdeti készülékekbe épített kamerák legfeljebb poénkodásra voltak jók, de igazi, használható minőségű fényképek készítésére inkább csak a reklámokban voltak alkalmasak (mi is épp egy összehasonlító teszt közepén vagyunk, terveink szerint a következő számban már olvashatjátok is).

Épp ezért a gyártók jó része már azon töri a fejét, hogyan tudnának a készülékbe 1 megapixelt meghaladó felbontású digitális kamerát gazdaságosan beépíteni. Ez volt az az álomhatár a digitális fényképezés korábbi szakaszában, ahol már elkezdhettünk arról beszélni, hogy egyszer valamikor a digitális fényképezők is felvehetik a versenyt a filmes társaikkal.

Az ilyen tudású kamerák mobilokba szerelése nagy fegyvertény lehet, főleg, hogy a gyártók szerint akár már idén a boltokba kerülhetnek ezek a készülékek – persze először Japánban.

Azonban akadnak megoldandó problémák is, ugyanis az ekkora CCD-k, és a valószínűleg hozzájuk párosított nagy színes kijelzők fogyasztása miatt a készenléti idő számottevően csökkenhet, és kérdés, hogy ezt mennyire tolerálják a vevők.

TOSHIBA-KAMERA

Más gyártók, köztük a Toshiba, kicsit más utat választott a tömegből való kitűnésre, és ők nem a telefonba épített kamera felbontását, hanem szolgáltatásait növelték. A legújabban bejelentett T618x mobiltelefonjuk képes 15 másodperces videók felvételére, és természetesen továbbítására is. A 15 másodperces felvétel nem túl sok, de nagy valószínűséggel célchip hiányában nem bírja elég gyorsan

az Mpeg-4 tömörítő (ez van benne ugyanis), így meg kell állni néha. De persze lehet fényképezni is. A kamera CCD-je 310 ezer pixeles, ami nagyjából és egészében 640x480-as felbontást jelent. Különlegesség lesz a készülék kijelzője is, ugyanis átmérője több mint 5,3 cm, és 260 ezer színárnyalat megjelenítésére képes.

A kérdés már csak az, hogy ez nálunk kapható lesz-e, mert egyelőre csak a kínai piacon bevezetendő 3G formátumú készülékről szólnak a hírek – de reménykedjünk.

TOVÁBBI ÚJDONSÁGOK A SIEMENSTŐL

A fent említett SL55-ön kívül akadnak még más újdonságok a Siemens háza táján, a 3GSM kiállításon két új készüléket jelentettek be. A prémium-kategóriába szánják az SX1-et, amit a közeljövő Siemens zászlóshajójának képzeltek el, amit tudása is alátámaszt. A beépített kamerával videókat is felvehetünk, a kijelző 64000 színt tud megkülönböztetni. A dizájn is ér-

dekes, ugyanis a számgombok a készülék két oldalán helyezkednek el, és a középen elhelyezett képernyő alatt csak egy központi irányítógomb kapott helyet. Az alapokat a Series 60 felület és a Symbian operációs rendszer adja, természetesen van benne Java támogatás (játékok jöhetnek csőstül), de belefért még egy FM rádió is. Emellett igen meglepő, hogy ezt sikerül mindössze 10 cm-be és 110 grammba belezsúfolni.

A másik bejelentett telefon, az A55-ös kevésbé tör magasra, inkább a szélesebb közönséget szeretné megcélozni. A készülék a tavalyi A50-es továbbfejlesztése, került bele többszólamú csengőhang, képek csatolásának lehetősége a hívószámokhoz (amikor minket hívnak, láthatjuk, ki az, ha névmemóriánk kihagyna).

Nokia 3G készülékek

Szép lassan eljön mindennek az ideje. Bár Magyarországon nem fenyeget a túl gyors bevezetés veszélye, mindig is érdeklődve figyeltük a 3G sorsát (a vicces az, hogy egyes szakértők már a 4G, vagyis a negyedik generációs mobilok megjelenését várják erre az évre, sőt a 3G átugrásáról beszélnek), ezért hírt adtunk a különböző gyártók ilyen készülékeiről is. Ami eddig kimaradt, hogy a világ vezető gyártója, a Nokia még nem jelentette be, tőle mikor várhatjuk ezeket a mobilokat. Most ezt is megtudtuk.

Az időpont július lesz, amivel a többi gyártóhoz képest némi lemaradásban van a cég, hiszen már most több gyártó készüléke a piacon van. Ennek ellenére nem féltem őket, hisz mindig tudták nyújtani azt a kis pluszt, ami miatt a vásárlók egy jó része az ő telefonjaik mellett döntött. A legújabb telefonok fejlesztésében egyébként részt vesz az IBM és a szoftverek oldalán az Oracle is. Természetesen a Nokia már most is rendelkezik kész 3G-s telefonokkal, hisz régóta tesztelik saját rendszereiket, és több ezer telefont küldtek már ki partnereiknek is hasonló célra, de piaci bevezetésükre eddig nem került sor. Amint többet tudunk, szólni fogunk róla.

MP3-ból csengőhang?

Mostanában a csengőhangok óriási üzletet jelentenek sokaknak, így lesznek néhányan, akik nem fognak túl barátian tekinteni a Xingtone kezdeményezésére. Ők ugyanis kifejlesztettek egy kis szoftvert, aminek segítségével mp3-as zenefájlokat konvertálhatunk át mobilos csengőhanggá. Természetesen a pláne az a dologban, hogy ehhez nincs szükségünk mp3-at lejátszani képes mobilra. Az általuk írt program egyelőre még csak 30 másodperces felvételeket enged átkonvertálni, de máris óriási érdeklődés kíséri. A másik csoportosulás, amelynek biztosan lesz egy-két szava a történethez, az az amerikai lemezkiadók szövetsége, akiknek rigolyásságát ismerve jó esélyünk van arra, hogy villámgyorsan megölik az egész kezdeményezést. Ez ellen a készítők azzal védekeznek, hogy ők nem adnak senkinek mp3-akat, mindenki a sajátját alakíthatja át, amihez nekik semmi közük. Kíváncsian várjuk, mi lesz a történet vége.

SonyEricsson bejelentésözön

Többek közt három új telefont is kapunk a közeljövőben a Sony és az Ericsson egyesüléséből alakult cégből. A T310 az ifjabb korosztály mobilja akar lenni, így a hangsúlyt a színes-szagos szolgáltatások kapták. Értelemszerűen a kijelző színes, vannak polifonikus csengőhangok, és egy kis joystick a megfelelő játékkezeléshez. Érdekesség, hogy az alapból feltöltött játékok között megtaláljuk a Tony Hawk Pro Skater 4 című Activision programot (tartok tőle, hogy ez nem vetekszik az Xboxos verzióval, de attól még jó).

A T610 már a felsőbb kategóriákat célozza. A kijelző 65000 színes, beépített kamera jár hozzá, amit a vicc kedvéért kiegészíthetünk egy opcionális vakuval is. Támogatja az MMS-t, van benne Bluetooth, de sajnos csak a harmadik negyedévben érkezik meg hozzánk.

A harmadik mobil, a Z1010 már a 3G hálózatokra készült. Elsőre talán elütésnek látszik, de igaz, már nem csak egy, hanem két kamerát szereltek bele. A készülék kinyitható, két kijelző van rajta (egyik 65 ezer színes, a másik monokróm), és a két kamera úgy helyezkedik el, hogy a felhasználó egyszerre veheti fel saját magát és a környezetét is (videokonferencia rulez). És ha már Sony, akkor bővíthetjük a memóriát is MemoryStick-kel.

Az „egyszerű" mobilokon kívül a bemutató tárgyát képezte két kiegészítő is. Az egyik egy Bluetooth-os Mp3 lejátszó, ami a rádiós technológiával kapcsolódik a mobiltelefonhoz, így annak kijelzőjét használhatja a számok címének megjelenítésére. Természetesen a memória nem lehet más, mint MemoryStick, és érdekességképp még kihangosítóként is használható a telefonokhoz (mikrofon nincs benne, így visszafelé már nem megy a hang).

A másik kiegészítő egy egyszerű Bluetooth-os headset, amely leginkább méreteivel vívta ki megbecsülésünket: mindössze 7 cm hosszú, és 22 grammot nyom.

Yeti

NOKIA 8910I
MOBILTELEFON SKYWALKER MÓDRA

A készülék alapvetően a korábbi 8910-es modellre épül, aminek kinézetén nem változtattak túl sok mindent (nyertes csapaton...), viszont belepréseltek még némi tudást, hogy sikerrel vegye fel a versenyt az újabb készülékekkel, és az egészet megfűszerezték egy 4096 színt megjeleníteni képes színes kijelzővel. Mivel nem biztos, hogy mindenki avatott ismerője az elődmodellnek, ezért igyekszem nem csak a különbségekre koncentrálni.

A telefon legnagyobb „dobása” elsőre talán fel sem tűnik az embernek: a hátlap tetején kívül a készülék bizony fémből készült. Nem is akármilyenből: mind az előlap, a hátlap alja, mind a lecsúsztatható tok titániumból készült, aminek keménysége az acéléval, súlya pedig az alumíniummal vetekszik. Ez utóbbi tok csukott állapotban annyira védi a billentyűzetet, hogy egy darab gomb nem látszik ki alóla, így ilyenkor nem is tudjuk fogadni a hívásokat, mint mondjuk egy régebbi 7110-esnél. Így bár van „Minden gomb fogad hívást” funkció, ennek sok értelmét nem láttam.
Ha a készülék két oldalán lévő gombot megnyomjuk, akkor a telefon szép lassan és elegánsan kitolja magát (valószínűleg fogaskerekes csillapítással), nem úgy csattogva, csattanva, mint a fentebb is példaként hozott 7110-es. Ha épp hívásunk lett volna, akkor ezzel már fel is vettük. Ami a méreteket illeti, ahogy a nyolcas sorozattól megszokhattuk, helyes kis csöppséggel van dolgunk (103x46x20 mm, 112 gr). Kicsit féltem a billentyűzet miatt, hogy mennyire lesz kínszenvedés a szövegek gépelése, de bár a gombok kicsik, köszönhetően a lecsúszó fémtoknak, ami kellően biztos fogást biztosít, kellemesen kezelhető lett a telefon.

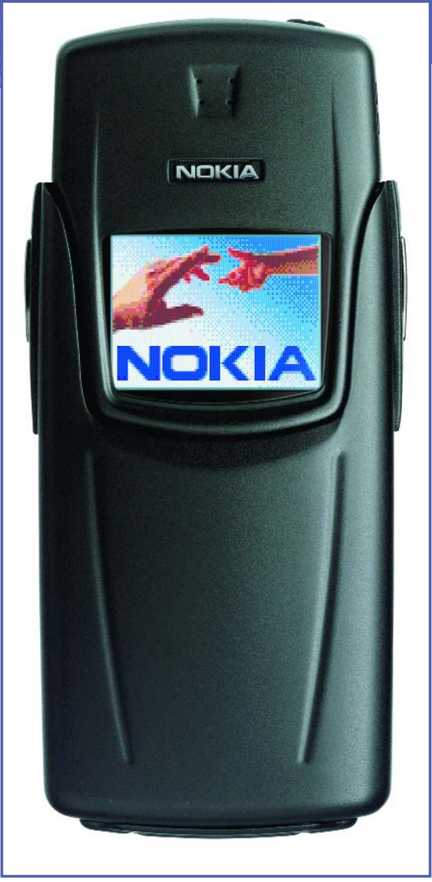
Érdekes dolog a szemeben, hogy miért „felejtették ki” a többszólamú csengőhangok támogatását a készülékből. A kis családom körében végzett, nem reprezentatív felmérés eredményképp a készülék mind a hím-, mind a nőnemű egyedek szívét megdobogtatta, és a hölgyek szemében kimondott rosszpont volt, amikor meghallották az egyszólamú csipogót. Amennyit elkérnek egy ilyen készülékért, szerintem igazán belerakhatták volna.
A színes kijelző a hölgyek szerint egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy be lehet állítani háttérképeket, így nem csak üres, homogén háttér előtt vizsgálgathatjuk a természetesen szintén megváltoztatott operátorlogót, hanem akár vidám napraforgók vagy akár Windows-szerű felhők hátterével is. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy három színséma (kék, piros, zöld) közül is választhatunk, ami a karakterek megjelenítését befolyásolja, akkor máris elképzelhetitek, miért jelentette ki az asszony, hogy neki KELL egy ilyen telefon, és AZONNAL szerezzek neki egyet. Azalatt a néhány nap alatt, amíg a telefon nálam parkolt, átlag negyedóránként állította át az összes lehetséges külsőségi paramétert rajta.

Van Bluetooth is a készülékben, amit különböző hangátviteli ketyerék (headset, autós kihangosítókészlet) csatlakoztatásán kívül adatátvitelre is használhatunk. Legnagyobb bánatomra itt sem működött az a lehetőség, hogy az egész telefonkönyvet egyetlen gombnyomásra át lehessen küldeni akár infrán, akár Bluetooth-on keresztül, ez ugyanis jócskán megkönnyíthetné az új telefon beüzemelését. Amikor kétszász nevet kell átküldeni egyesével, az még mindig jobb, mint egyesével begépelni őket, de azért mégis...
Természetesen nem maradhatott ki a mostanában nagy sláger, a Javás játékok támogatása sem, ami az „i” nélkül aposztrofált modellnek még nem volt sajátja. Alapból csak 2 játékot telepítenek rá, de ha van rá elég pénzügyi keretünk, semmi sem akadályozhat meg ezen szám bővítésében.

Sajnos úgy néz ki, hogy ezt a készüléket már csak egyetlen színben, mégpedig feketére festve fogják árusítani (az előző még kapható volt ezüstszínben is), de ha ez lenne a legnagyobb probléma, könnyen eltekintenék tőle, amúgy is nálam jobban bejön az elegánsabb sötét szín. Számomra sokkal nagyobb gondot jelent a telefon ára, ami számomra az elérhetetlen kategóriába helyezi. Hiába, az exkluzivitásnak mindig is ára van. A készülék 265 ezer forintért hajlandó gazdát cserélni.

Mi a Nokia jóvoltából ismerkedhettük meg Vele.

Yeti



PEN DRIVE-OK TESZTJE

A FLOPPY ALKONYA

Hosszú évekig nem tudtunk elképzelni olyan számítógépeket, amiben nem volt floppy-meghajtó. Manapság is igen elterjedt, a többség használja, ha másra nem, akkor adathordozónak, bár kis mérete miatt ez igen korlátozott. Népszerűségét nem csak a megszokás okozza, hanem könnyű kezelhetősége és olcsósága is. Alacsony ára miatt könnyű elnézni hibáit, bár engem kezd igencsak bosszantani, hogy lemezeim többsége már nem olvasható. Hát igen, az évek elszálltak felettük. Az ilyen hibákból kiindulva – na meg a vásárlók igényeinek megfelelően – a Dell és a HP olyan számítógépeket jelentet meg, amelyek már nincsenek felszerelve hajlékonylemezes olvasóval. De akkor mit használjunk helyette, ha nincs CD-írónk? A két cég egyszerűen oldotta meg ezt a kérdést, kulcstartóba szerelt memóriakártyákat mellékel termékeihez.

Mi is az a Pen Drive (ezután PD)? Egy memóriakártya, beépítve egy kulcstartószerű (lehet más alakú is) borításba, amely megfelelő védelmet nyújt a külső behatásokkal szemben, valamint esztétikailag is emeli értékét. Miért jobb megoldás ez, mint a fent említett régi technológia? A beépített kártya mérete sokkal nagyobb, mint a kislemezé, amely ugye 1,44 MB. Az új tárolók 16 Mbyte-tól 1 GB-ig terjedő tárolókapacitással rendelkeznek, ami azért nem rossz, ha azt nézzük, hogy általában nem foglalnak nagyobb helyet egy szélesebb tollnál. A másik előny a sokkal kisebb sérülékenység. Hányszor megesett, hogy valami fontos dokumentumot kellett szállítani, és mire a célhoz értünk, nem tudtuk beolvastatni a lemezt, mert megsérült? Ennek itt most vége, hisz nincs mechanikus része az új eszköznek, és a mágnesesség sem zavarja. Direkt szállításra lettek tervezve, úgy vannak kialakítva, hogy nyakba lehessen akasztani, vagy a tollakhoz hasonlóan zsebre csíptetni.

Felmerül a kérdés, hogy annak miért éri meg, akinek van a gépében CD-író, valamint az ez által felhasználható területet is csak a drágább modellek érik el (mármint a 700 MB körülit). A PD-k USB-s felületen csatlakoznak gépünkhöz, nem igényelnek külön áramforrást, nem kell telepíteni őket, csak a Windows 95-höz és 98-hoz. Én XP alatt próbáltam, és minden gond nélkül felismerte az operációs rendszer, az Intéző USBDisk-ként azonosította. A csatlakozási felületből eredendően nagyon gyors, teljes kapacitás megtöltéséhez nincs szükség sok időre, ezt a táblázatból is láthatjátok. Ebből adódóan könnyebb erre menteni, mintha újraírható CD-t használnánk. A táblázatban leírtak alapján látszik, hogy nem csak maga az írás nem lassabb ezen a

módon (főleg az USB 2.0-t támogató darabok esetében), de nem kell külön íróprogramot sem vennünk, ami azért nem utolsó szempont (bár a dobozos CD-írókhoz úgyis kapunk eredeti progit). Másik figyelemre méltó dolog a törlés. Ezeket az eszközöket szállításra használjuk, gyakran cseréljük tartalmukat, ami avval jár, hogy el kell távolítsuk a feleslegessé vált dolgokat. Cikkünk tárgyai ezt igen gyorsan megoldják, nem kell nekik 10 másodperc sem, és készen állnak az újabb feladatokra. A kompakt lemezeknél ez nem megy ilyen gyorsan. A négyszeres újraírható médiáknál 1 perc kell a teljes törléshez, tízszeres sebességnél ez már csak a fele, de még így is több a másik megoldásnál. Ha még ehhez hozzátesszük azt a tényt, hogy bizony a program mellett szükségünk van egy íróra is, akkor árban is a „toll-tárolók" győznek.

A négy tesztelt darab közt két noname és két „márkás" példány akadt. Az A-Data termékei gyorsabbak voltak, amit annak köszönhettek, hogy ez a kettő támogatta az USB 2.0-ás szabványt. Jól használható volt a kapott USB-kábel is, minek használatával nem kellett folyamatosan a gép mö-

gé nyúlkálnom, hanem a kezem ügyébe került porttal egyszerűvé és kényelmessé vált a csatlakoztatás, s nem utolsó sorban gyorsabbá is. Mindegyik modell fel volt szerelve egy kis LED-del, ami működés közben villogott, valamint valamilyen biztonsági megoldással. Az A-Data erre egy kislemezekhez hasonló pöcköt használt, ami bizony nem véd az adatlopástól. A 128 MB-os PD-A1-hez viszont mellékeltek egy szoftvert, amellyel feloszthatjuk tárolónkat titkosított részekre is, s csak jelszó ellenében férhetünk hozzá. Mellesleg kívülről is ez tetszett a legjobban, annak ellenére, hogy ez a legolcsóbb.

Az összes tesztelt példány kezelése egyszerű és kényelmes volt, jó megoldás olyanoknak, akik gyakran szállítanak adatokat gépek közt, de nem akarnak – vagy nem tudnak – CD-t használni, például cégeknél, ahol nincs belső háló. Sajnálom a floppyt, és hozzá is szoktam, de ha helyette Pen Drive-ot fogok használni, biztos könnyen túllépek ezen a megpróbáltatáson. Mindenkinek szívből ajánlom ezt a megoldást.

A termékeket a Pulsar Hungary Kft biztosította.

Grillo

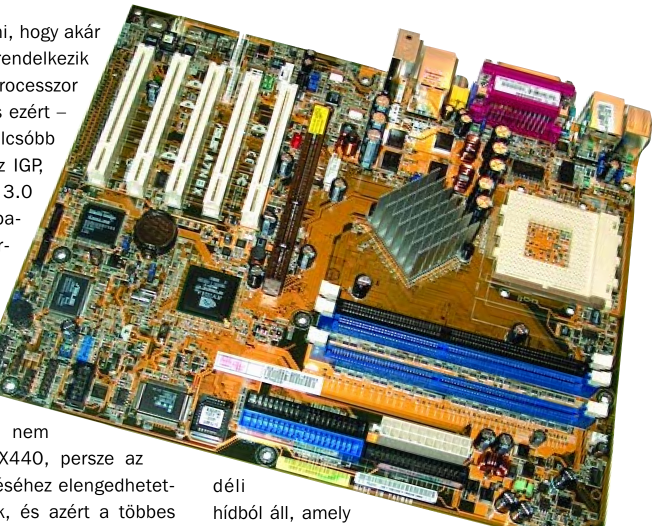
	Pen Drive USB 1.1 (PD-A1)	A-DATA Pen Drive USB 2.0	A-DATA Pen Drive USB 2.0	Pen Drive USB 1.1	CD-RW 4x	CD-RW 10x
Memeória mérete	128 MB	128 MB	256 MB	256 MB	/	/
Fizikai méret (hxszxm)	69x17x10 mm	81,3x28x15 mm	81,3x28x15 mm	87x26x15 mm	/	/
Tartozékok	USB-kábel, driver, szíj	USB-kábel, driver, szíj	USB-kábel, driver, szíj	driver	/	/
61 MB-os könyvtár írása (mp)	202	98	151	170	212	103
109 MB (2 file) írása	354	159	248	421	289	130
Ár	10,010 Ft	14,410 Ft	28,930 Ft	18,370 Ft	/	/
Forgalmazó		Ramiris Rubin Rt. www.ramiris.hu				

nForce 2

AMD vagy amit akartok

A múlt havi alaplapokkal foglalkozó cikkünkben AMD fronton csak VIA chipkészletes alaplapok szerepeltek, pedig léteznek alternatív lehetőségek is, amelyek esetleg még le is főzik az etalonnak számító VIA megoldásokat. Az nVidia nem túl régi harcos a chipset bizniszben, de valljuk be őszintén, hogy új beugróhoz képest nem sikerült rosszul az nForce nevű lapkakészletük – bezzeg a VIA az Intel Pentium 2-es processzorokhoz készített első chipkészletei elég nagyot buktak, és valóban elég szánalmasak is voltak az Intel hasonló megoldásaihoz képest. Persze azóta a VIA is felnőtt, és mostanra nagyon gyors és stabil chipseteket gyárt, és ennek megfelelően az AMD-s alaplapok terén piacvezető szerephez jutott. Egészen idáig nem is volt olyan más gyártó, aki veszélyeztethette volna a pozícióját, amíg színre nem lépett az nVidia az nForce 2 nevű termékével, amely szebb, jobb, gyorsabb, mint az elődje volt. A következőkben különböző alaplapgyártók termékein követjük figyelemmel, hogy mire is képes ez az új erőművész.

Elsőként tekintsük át az nForce 2 jellemzőit, milyen újdonságokkal bővült az előd nForce lapkakészlethez képest. A legfontosabb változások egyike, hogy szemben a régebbi verzióval az nForce 2 hivatalosan támogatja a 333 Mhz-es FSB frekvenciát és a 400 Mhz-es DDR memóriákat. A kétcsatornás memóriabusz természetesen itt is jelen van, de ahogy az elődnél, itt is csak két modullal működik a 128 bites mód, a harmadik modul használatával automatikusan letiltódik a kétcsatornás üzemmód, és hagyományos egycsatornás, 64 bites sávszélességgel üzemel a továbbiakban a lap. A 128 bites móddal elérhető elméleti memóriabusz adatátviteli sebesség nagyon impozáns, a DDR400-as ramokkal 6,4 GB/s, ami messze felülmúlja a PC800-as Rambus DRAM 3,2 GB/s-ét. Erre a hatalmas kapacitásra szükség is van, mert az integrált grafikus mag (IGP) nem rendelkezik saját memóriával, hanem a rendszermemóriából csípi azt le, amely messze nem olyan gyors, mint a videokártyákra épített videomemóriák, éppen ezért kulcsfontosságú a sebesség. Ha már az integrált grafikus magnál tartunk, itt kell megjegyezni, hogy akár az elődnél, az nForce 2 is rendelkezik egy herélt, integrált grafikus processzor nélküli északi híddal (SPP), és ezért – természetesen – ez a verzió olcsóbb is, ha sokkal nem is. Mind az IGP, mind az SPP megfelel az AGP 3.0 specifikációjának, ezért kompatíbilis a legújabb AGP 8x kártyákkal, aminek vagy tulajdonítunk jelentőséget, vagy nem, de tény, hogy az összes új videokártya ezzel a csatolófelülettel van felvértezve. Az integrált grafikus mag tulajdonképpen nem más, mint egy Geforce 4 MX440, persze az MX440 teljesítményének eléréséhez elengedhetetlenül fontosak a jó memóriák, és azért a többes szám, mert ugye a 128 bites, kétcsatornás működéshez legalább két darab memóriamodul szükségeltetik. Ez a GPU mindent tud, amit a normál GF4 MX, mind például hardware-es mpeg-2 dekódolás, DVI kimenet, nView, integrált TV enkóder chip.



A déli híd szintén kétféle verzióban készül, MCP és MCP-T név alatt, a T betű itt annyit tesz, mint turbó, bár szó sincs semmiféle sebességbeli különbségről, kizárólag szolgáltatásokban térnek el egymástól. Az MCP képességei a következők: ATA133 támogatás, USB 2.0 és 1.1, egy 10/100-as ethernet csatlakozó és egy AC'97 2.1 kompatíbilis 6 csatornás hangkodek digitális kimenet lehetőségével. Az MCP-T déli híd ezeket a funkciókat kiegészíti egy második ethernet csatlakozási lehetőséggel, egy IEEE-1394 (azaz firewire) csatlakozóval és az APU-val (azaz az Audio Processing Unit-tal, ami egy DirectX 8-as hangprocesszor), Dolby Digital 5.1 dekóderrel – és idáig ez az egyetlen olyan PC-s hangkeltő eszköz, amelyet a Dolby laboratórium is tesztelt és elismer.

Az első versenyzőnk, az **Abit NF7-S**, amellyel szemben jogosan nagy elvárásaink vannak tekintettel az elődökre, hiszen az Abit AMD-s sikerszériája, még valahol KT7-es időkben kezdődött, és azóta is rendületlenül tart. Az alaplap integrált grafikus mag nélküli északi hídból, azaz egy SPP-ből, és az MCP-T déli hídból áll, amely az extra szolgáltatásokat tartalmazó, bővített verzió. A két hidat az AMD-féle 800 MB/s sebességű Hypertransport köti össze, ezzel ez a megoldás a második leggyorsabb kapcsolat a SIS-es MUTIOL után. A megtalálható extrák listája egyrészt szokványosnak mondható az MCP-T-hez képest (6 PCI, 6 USB 2.0, 6 csatornás, Dolby Digital 5.1 dekódolására alkalmas hangkodek, Firewire, két darab 10/100 ethernet port), másrészt az Abit is tudott hozzátenni valamit, ami egy alaplapra integrált Serial ATA vezérlőben, egy párhuzamos-soros ATA átalakítóban, úgynevezett „Seriallel"-ben és egy extraként megvásárolható, 5,25-ös bővítőhelybe pakolható, mindenféle memóriakártyát olvasni tudó, Media XP-ben merül ki. Az alaplapra épített csatlakozók mennyiségét illetően sem lehet panaszunk, megtaláljuk itt a hatcsatornás hang minden egyes kimenetét, optikai digitális kimenet, 4 db USB 2.0 és egy LAN csatlakozót találunk. Az Abit túlhajtás területén most sem hagy kívánnivalót maga után, SoftMenu-ből állítható minden nyalánkság, beleértve a chipset, AGP, CPU, DDR SDRAM feszültséget, külön-külön állíthatóak a memória, az FSB frekvenciái, mégpedig eddig soha nem látott variációkban – persze ez nem annyira az alaplap érdeme, mint inkább az nForce 2 lapkakészleté. Az északi híd hűtését ven-

	nVidia nForce 2	VIA KT400	SIS 746
Északi híd	nForce 2 IGP/SPP	VIA KT400	SIS 746
Déli híd	NForce 2 MCP/		
MCP-T			
VIA VT8235			
SIS 963			
Támogatott FSB	100/133/166 Mhz DDR	100/133/166 Mhz DDR	100/133 Mhz DDR
Támogatott memóriák	100/133/166/200 Mhz DDR	100/133/166/200* Mhz DDR	100/133/166 Mhz
DDR memóriamodulok			
max. száma	3	3	4
UDMA támogatás	33/66/100/133	33/66/100/133	33/66/100/133
AGP	4x/8x	4x/8x	4x/8x
USB 2.0	van	van	nincs

*nem hivatalosan, mert amikor a chipset kijött, még nem is volt DDR400-as szabvány

SIS748

A napokban jelentette be a SIS a 748-as lapkakészletét – ez az első chipset lesz, amely hivatalosan támogatja a 400 Mhz-es buszfrekvenciát, amit elsőként a június környékén megjelenő Athlon XP 3200+ fog használni. Az egyéb jellemzői nem tartogatnak semmi újat, mint amiket már a riválisoknál megszokhattunk: DDR400, 8x AGP, MuTIOL 1G technológia a déli és az északi híd összekapcsolására. A hozzátartozó déli híd még ennyi újdonságot sem tartalmaz: ATA 133, USB 2.0, LAN vezérlő. Komoly hibája lesz ennek a chipset-nek a Serial ATA natív támogatásának hiánya, amit azért már az összes jövőben megjelenő szettnek tudnia kellene – és úgy néz ki, tudni is fog, kivéve a SIS-t. Ez a chipset a létezését kizárólag az Athlon 64 szeptemberre elhalasztott megjelenésének köszönheti.

tilátorral oldották meg, amelynek nem különösebben látom értelmét, mert maga az nForce 2 SPP képes működni passzív hűtéssel is. Így most van egy fölösleges zajforrásunk, amit egy jókora hűtőbordával ki lehetne váltani, és közel ugyanolyan hatásfokkal hűtene, mint az Abit megoldása. Ugyanis a ventilátor alatt gyakorlatilag csak egy fémlapka van hűtőborda gyanánt. Persze az aktív hűtés mindenféleképpen erősíti az emberben azt a hitet, hogy egy igazi tuninglappal van dolga, itt mégsem létszükséglet. Az alaplap teljesítménye alapján az élmezőnybe tartozik, bár van nála gyorsabb. Összességében egy jól kialakított, kiváló teljesítményű, sok extrával megpakolt lappal ismerkedhettünk meg az Abit NF7-S személyében.

Az **Asus A7N8X**-szel szemben, hasonlóan az Abit-hoz, nagy az elvárás, mind a cégtől megszokott minőség miatt, mind pedig a már megszokott magasabb árszint miatt is. A felszereltsége, azt hiszem, első látásra kielégít minden igényt. Ezen a lapon aztán tényleg nem spóroltak a csatlakozókkal: 2 ethernet aljzat, 4 USB 2.0, 5.1-es audiókivezetés és egy coaxiális digitális kimenet. Külön kártyán kapott helyet 2 db Firewire kivezetés, ugyancsak külön kártyán jutunk hozzá a game port-hoz és további 2 USB aljzathoz. Az alaplap ugyanazzal a Silicon Image Serial ATA vezérlővel van ellátva, mint az Abit NF7-S. Amint a VIA szettes Asus lapok, az A7N8X is fel van szerelve a C.O.P. nevű, a processzor túlmelegedését megakadályozó rendszerrel. Ez gyakorlatilag nem tesz mást, mint hogy az Athlon XP processzorokban levő hődiódából folyamatosan olvassa a hőmérsékleti adatokat, és ha eléri a beállított értéket, lekapcsolja a rendszert. Ez a megoldás több alapgyártónál működik, természetesen más és más hangzatos nevek alatt. Az északi hídon egy jókora hűtőborda ágaskodik ventilátor nélkül, amiért plusz pont az Asus-nak, bár ez nem annyira kiemelkedő dolog, az nForce 2-es alaplapok közt inkább a passzív hűtés az elterjedtebb. A másik rendkívül hasznosnak tartott funkciója Q-fan névre hallgat, és azt tudja, hogy ha nincs terhelés alatt a CPU, a processzorhűtőt egészen alacsony fordulatszámra kapcsolja, aminek nem kell ecsetelnem az előnyeit. A működési paraméterek állítását – a korábbi Asus trenddel szakítva – kizárólag BIOS-ban tehetjük meg, eltűnt a jó öreg DIP kapcsolós megoldás. Az alaplap teljesítménye, ahogy a szolgáltatásai is, egyszerűen lenyűgöztek, mivel legtöbbször ez a lap végzett az első helyen a tesztekben.

A **Soltek** cég már eddig is kitűnt extravagáns színű alaplapjaival, korábban a lila hódított nála, most pedig **SL-75FRN** nevű alaplapja tűnik ki, már első ránézésre a kihívó aranysárga színével és hatalmas aktív hűtésével a chipkészlet északi hídján. A lap nem tartozik a legjobban felszereltek közé, ez főleg köszönhető annak, hogy a szerényebb kivitelű déli híddal, az MCP-vel lett szerelve. Ennek megfelelően hiányzik a Firewire támogatás, egyetlen ethernet csatlakozója van, és „csak" egy szabvány 2.1-es, AC'97-es, 6 csatornás hangkodekkel van ellátva. Ugyancsak hiányzik az alaplapról az előzőekben megszokott Serial ATA támogatás, nincs RAID vezérlő sem. Van helyette ABS II hardveres processzorvédelem, amely ugyanúgy működik, ahogy az Asus C.O.P.-ja. A Soltek alaplapjain korábban szintén megszokott volt a DIP kapcsolós processzor beállítás, ez mostanra itt is kihalt, akárcsak az Asus-nál – azt hiszem, nem fogunk könnyeket hullatni miatta. Az alaplap dokumentációja kiváló, a szoftverkörítése a Soltektől megszokottnak és rendkívül hasznosnak mondható szoftverekből áll, mint a Partition Magic 6 SE vagy a Drive Image 4. Az alaplap szerény felszereltsége ellenére nem vall szégyent a teszteken: egy jó középmezőnybeli harcosként állja a sarat.

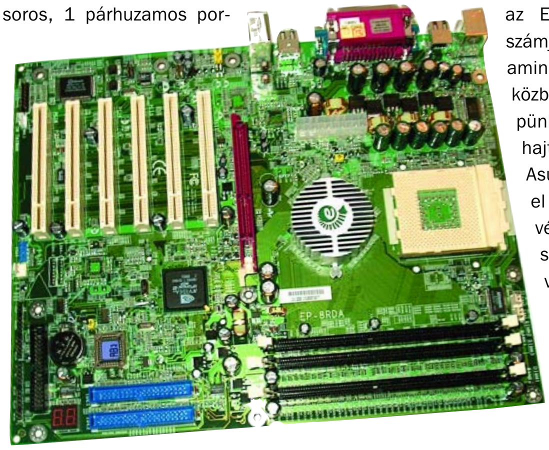
A világ első 3 legnagyobb alaplapgyártója egyikeként számon tartott **MSI** a cégtől szokatlan puritánsággal megáldott **K7N2-L** nevű lappal szállt be a versenybe. A szolgáltatások tekintetében a legszerényebben felszereltek közé tartozik: hatalmas hűtőborda az északi hídon, és déli híd gyanánt az egyszerűbb MCP jelzésű chip lett integrálva. Az 5 PCI slot mellett találhatunk egy ACR slotot is, amelyet arról lehet felismerni, hogy olyan, mint egy fordított PCI slot. Túl sok kártyát nem láttam még, ami ezt a csatolófelületet használná (elsősorban hangkártyák, modemek, ethernet), de mivel még elég új csatolófelületről van szó, talán nagyobb diadalút előtt áll, mint a korábbi hasonló próbálkozások (AMR, CNR). Az MSI-től megszokott módon azért ehhez az egyszerűbb laphoz is jár a D-Bracket állapotmonitorozó kiegészítő, amin a LED-ek állapotából kiolvasható, hogy hol akadt le a gép a boot folyamat során, lásd Epox. Ugyanezen a D-Braket-es kiegészítőn találunk Bluetooth-t is, ami azért, valljuk be, elég pozitív dolog a cégtől, hogy alapban mellékeli. A lapnak létezik egy komolyabb bátyja is, amely nem is SPP-vel, hanem IGP-vel van ellátva – azaz integrált Geforce 4 MX-szel –, és természetesen ez a lap már az MCP-T chipet hordozza a szíve alatt déli híd gyanánt. További extrákkal is meg van áldva, pl. Firewire, Serial ATA – azok, amiket a magasabb árkategóriában elvárhatunk. Visszatérve az öcsköshöz két nagyon jó dolgot lehet elmondani róla: az egyik a kiemelkedő teljesítménye, a másik a rendkívül baráti ára, amely persze egyszerű kivitele miatt el is várható.

KT400A

A cikk íródásával egy időben mutatta be a VIA a KT400A nevű lapkakészletét, amely nem ígér túl sokat, de azt be is tartja. Immáron hivatalosan is kezeli a DDR400 memóriákat, javítottak a memóriavezérlőn, jobb időzítéseket elérve.
A VIA szerint 10%-kal gyorsabb az új chipset a KT400-tól, és az első tesztek tanúsága szerint valóban utolérte a KT400A az nForce 2-t.
Az egyedüli elgondolkodtató dolog az, hogy a VIA közel ugyanazt a sebességet 64 bit-es, azaz egycsatornás vezérlővel érte el, amit az nForce 2 kétcsatornás vezérlővel tud. Jön magától a kérdés, hogy mi van akkor, ha a VIA is áttér a kétcsatornás memóriavezérlőkre? Nos, ezt már nem tudjuk meg, legalábbis az Athlon XP generációjában már nem. A cég tervei szerint a KT400A az utolsó Athlon XP-hez kiadott chipsete, aminek némileg ellentmondani látszik az AMD azon terve, hogy bevezesse a 400 Mhz-es FSB-t...

A következő delikvens gyártóját már sokan ismerhetik a jó minőségű videokártyáiról, de alaplapjaival Magyarországon még nem sokan találkoztak eddig. A **WinFast K7NCR18D Pro** első ránézésre igényes kialakítást mutat, mindennek megvan a maga helye, a lap színe hagyományos barna, egyedül az északi híd hűtése emelkedik ki a szürkeségből, amely nem más, mint egy hatalmas, Leadtek felirattal és logóval ellátott ezüstszínű borda. A lap az MCP-T nevű déli hidat használja, ennek megfelelően van hozzá egy ACR foglalatba illeszkedő kártya, amelyen helyet kapott 3 db Firewire kivezetés, ezen kívül még egy coaxiális digitális kimenet található meg a dobozban – és itt ki is merült a plusz szolgáltatások listája. Komolyabb negatívumként meg kell említeni, hogy az ACR slot miatt már csak 4 darab PCI slotnak maradt hely, ami manapság azért elég kevésnek mondható.

Az alaplapra integrált kivezetések teljesen átlagosak, 4 db USB 2.0 portot, 2 soros, 1 párhuzamos portot, egy 10/100 MB/s ethernet és az audio csatlakozót tartalmazza. Ennek az alaplapnak van egy szerényebb kivitelű kisöccse – pro jelzés nélküli –, amelyen az MCP-T lecserélték a sima MCP-re, ezért a Firewire csatlakozókról egyből le is kell mondanunk, egyéb tekintetben viszont nem szenved csorbát a lap, úgyhogy akinek nem lételeme a digitális videózás, árban mindenféleképpen jobban járhat a kisöccsel. Szinte most már természetesnek vehető, hogy az FSB, szorzó, feszültségek és a memória beállításait a BIOS-ban tehetjük meg. Más különlegességet nem lehet elmondani a lapról, hacsak azt nem, hogy a teljesítménye a többihez képest egy picit elmaradt, bár nem olyan egetverő különbségekről van szó.



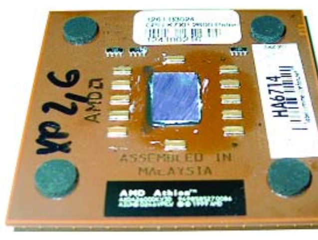
Utolsóként az **Epox 8RDA** alaplapjával vesz részt a tesztünkben, amely meglehetősen szerény kivitelűre sikerült. Nincs rajta egyáltalán LAN aljzat, nincs Firewire sem, köszönhető az egyszerűbb déli hídnak. Pozitív meglepetést okozott a 6 PCI slot, az Epoxnál hagyományosnak számító két számjegyes diagnosztikai kijelző az alaplapon, amin figyelemmel követhetjük a boot folyamat közben, hogy esetlegesen hol akad el a gépünk – mondanom sem kell, hogy ezzel a túlhajtóknak akart kedvezni a cég. Ez a lap az Asushoz vagy a Soltekhez hasonlóan szintén el van látva processzor túlhevülése elleni védelemmel, bár az Epox nem talált ki semmi hangzatos nevet, egyszerűen csak van és működik. Természetesen az Epox is kiadott ennél egy bővebb szolgáltatási listával büszkélkedhető lapot + jelzéssel. Erre a lapra az MCP-T chipet integrálták, ezért rögtön kapunk 2 db IEEE 1394, 1 db ethernet aljzatot és bővített 6 csatornás hangchipet. Az Epox már régóta csak a BIOS-os beállításokat preferálta, nincs ez másképp ezzel a lappal sem, a jumperek (azaz átkötők) szinte teljesen eltűntek az alaplapokról.

A teszt végére megerősödött bennem az a felismerés, hogy megértük azt az időt, amikor bátran ki merem jelenteni, hogy aki ezek az alaplapok közül választ, rosszul nem járhat.

Ilyen erős mezőnyben nagyon nehéz sorrendet felállítani, mert az összes alaplap jól szerepelt a teszteken. Az is elmondható mindegyikről, hogy igényes, minőségi darabok, és nem nagyon lehet befürödni velük, bármelyiket is választja az ember. Ha mégis sorrendet kell felállítsak, az első helyre holtversenyben az Asus és az MSI lapját tenném, mert hajszálpontosan ugyanúgy szerepeltek a tesztekben. Gyakorlatilag minimálisan lemaradva követte őket a második helyezett két lap, az Abit és az Epox is, bár itt egy leheletnyivel az Abit felé billen a mérleg nyelve a szolgáltatások miatt. A középmezőnyben a Soltek lapja tanyázik, és tőle minimálisan lemaradva a Leadtek, amelyek már csak azért sem lehetnek az élmezőnyben, mert felszereltségükben elmaradnak az Asus vagy az Abit lapjától. Ha az árat is figyelembe vesszük, bátran kijelenthetem, hogy a teszt abszolút győztese az Abit NF7-S kiemelkedő teljesítményével, szolgáltatásaival és ehhez képest mérsékelt árával. Őt követi az egyik legolcsóbb, de leggyorsabb lap, az MSI K7N2-L. Az Asus hiába az egyik leggyorsabb és a leggazdagabban felszerelt, ez az árcédulán is jócskán meglátszik, a többi alaplap árai és szolgáltatásai nagyjából arányban vannak, ők ezen a fronton sem értek el átütő sikert.

A teszthez az alaplapokat biztosították: Kelly-Tech Kft, Demand 2000 Kft és Ramiris Rubin Rt.

	Abit NF7-S	Asus A7N8X Deluxe	Epox 8RDA	Leadtek K7NCR18D Pro	Soltek SL-75FRN-L	MSI K7N2-L
Az alaplap mérete (mm)	305x245	305x245	305x245	304,8x243	305x245	305x245
AGP 8x/PCI/ACR	1/5/0	1/5/0	1/6/0	1/4/1	1/5/0	1/5/4
ATA 133/S ATA	2-Feb	2-Feb	2/0	2/0	2/0	2/0
USB 2.0	4	6	6	6	6	5
Északi híd/ Déli híd	SPP/MCP-T	SPP/MCP-T	SPP/MCP	SPP/MCP-T	SPP/MCP	SPP/MCP
Kábelek	1x ATA 133 1x S ATA 1x Floppy	1x ATA133 1x ATA 33 2x S ATA 1x Floppy	1x ATA 133 1x Floppy	1x ATA 133 1x Floppy	1x ATA 133 1x Floppy	1x ATA 133 1x Floppy
Sisoftware Sandra 2003 Memory bandwidth benchmark (Athlon XP 2600+)						
Int	2462	2511	2460	2447	2458	2518
FPU	2593	2601	2590	2564	2585	2605
Forgalmazó	Demand 2000	Demand 2000	Demand 2000	Ramiris Rubin	Kelly-Tech	Kelly-Tech
Ajánlott bruttó kisker ár	34,000	46,500	31,100	35,100	31,000	31,000



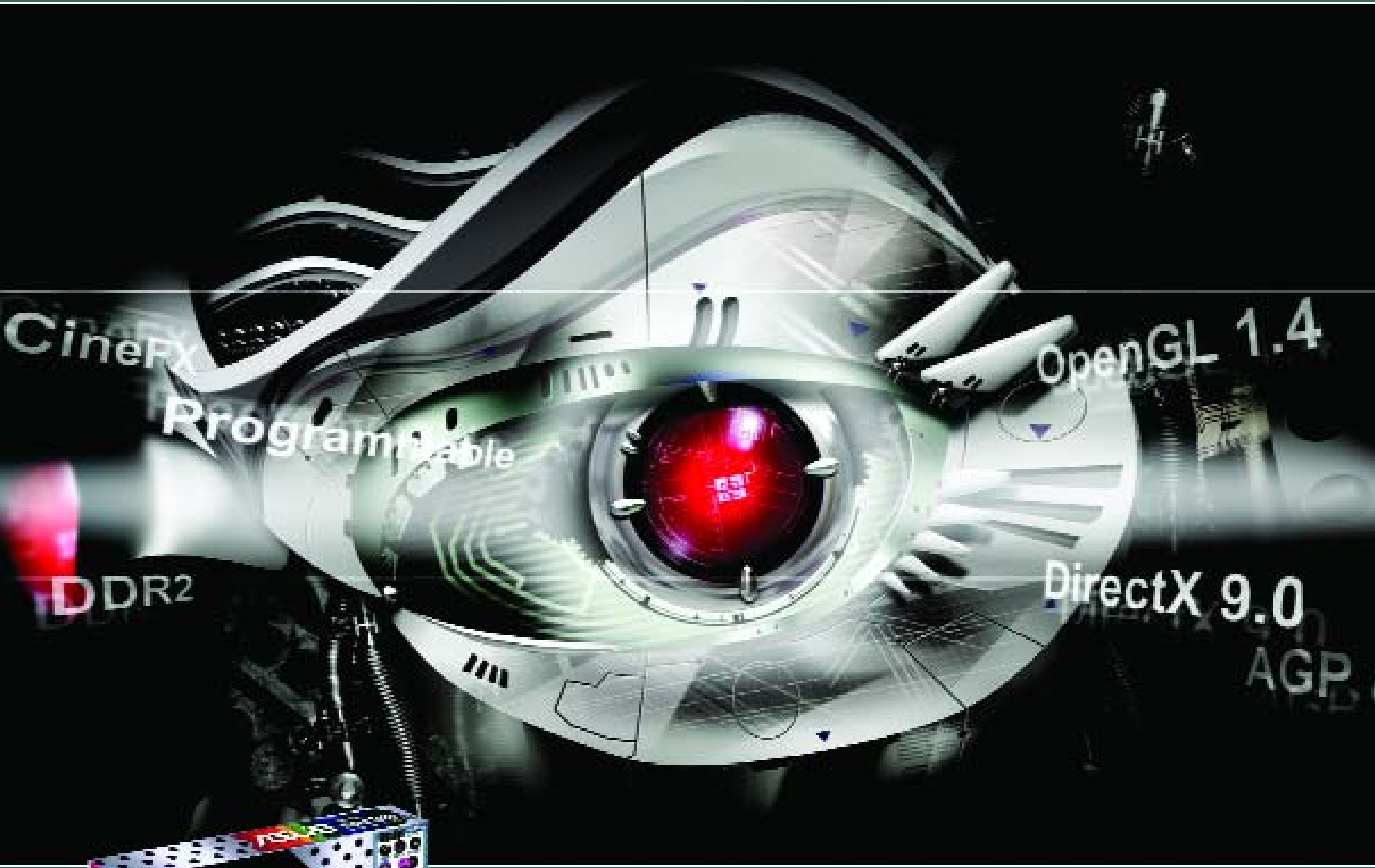
Füleki László

WWW.RAMIRIS.HU, WWW.KELLYTECH.HU
WWW.DEMAND.HU,

ASUS V9900 Kirobbanó Grafikus Teljesítmény

GeForce FX 5800 Series

www.asus.com



GeForce 9900 Series

- **V9900Ultra**
  GeForce FX 5800Ultra
  128MB DDR2
  AGP 8X
  VGA
  TV out
  DVI-I
- **V9900**
  GeForce FX 5800
  128MB DDR
  AGP 8X
  VGA
  TV out
  DVI-I

AGP 8X | DDR2 | DVD Playback | Dual VGA | TV-out | Fx Flow | Direct X 9 | Open GL 1.4

- A világon az egyik legjobban programozható, precíz, nagyteljesítményű GPU - NVIDIA GeForce FX 5800Ultra/5800
- All-new CineFX™ "motor" felülmúlhatatlan képi effektusokkal
- 3. generációs Lightspeed Memory Architecture
- Gyorsabb DDR2 memória, és AGP 8X-os csatlakozó
- Teljes DirectX 9.0 & OpenGL 1.4 támogatás
- 3-szor nagyobb teljesítményű, mint a GeForce4 Ti 4600
- nView multi-display technológiának köszönhetően, egyszerre több kijelző könnyedén csatlakoztatható

Ajándék ASUS DVD XP film lejátszó programmal, és a legújabb 3D-s játékkal.

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

SIS XABRE II

A tajvani Silicon Integrated Systems nagyon komoly bemutatóra készül a márciusi közepén megrendezett CeBIT kiállítás alkalmából, azonban egyes forrásoknak köszönhetően a lényeg már előre kiszivárgott.

A SiS tervei igen biztatóak, úgy tűnik, végre a legfelső kategóriában dúló viaskodásba is bele kívánnak szólni. A cég – érthető módon – nem kívánt pontos specifikációkkal szolgálni a CeBIT előtt, azonban az egyik videokártya-gyártó megtette helyettük: a kiállítás újságíróknak szóló részlegében egy kis keresgéléssel rá lehetett bukkanni a Xabre II minden lényeges tulajdonságára. Miután ez kiderült, úgy döntöttek, hogy a tajvani Platform Conference alkalmával egy apró bemutató keretében elárulják a többi tudnivalót is.

Eszerint tehát a Xabre II-nek kezdetben két változata lesz: az egyik SiS340, a másik SiS341 kódnéven fut, a végleges márkajelzésük még nem ismert. Sajnos a SiS is csatlakozott az NVIDIA és az ATi érthetetlen jelölésrendszeréhez: a kisebb számmal rendelkező változat a gyorsabb, de ezt mindjárt megnézzük részletesebben is. Mindkettő az 500 MHz-es DDR-II (!) SDRAM társaságát élvezi, de ami még ennél is lényegesebb: 256 bites memóriafelülettel rendelkezik, így pontosan kétszer akkora a sávszélessége, mint az NVIDIA jelenlegi csúcskártyájának, a GeForce FX 5800 Ultrának…

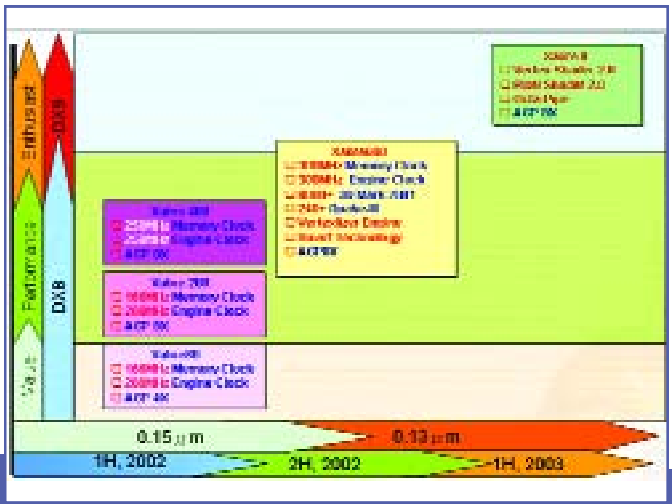
Ahhoz, hogy ezen tulajdonság jelentőségét igazán megértsük, érdemes néhány szót ejteni a SiS eddigi leggyorsabb videokártyájáról, a Xabre 600-ról. Ez talán a leginkább memória-sávszélesség limitált megoldás, amit valaha készítettek: a mag órajele 300-ról akár 400-ra is emelhető gond nélkül, azonban ez a sebességben egyáltalán nem mutatkozik meg. Ellenben a memória sebességének növelésével a valós alkalmazások esetén is egyenes arányban nő a kártya sebessége, ami példátlan. Ebből kiindulva óriási előny lehet a SiS számára ez a megoldás, és azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy nekik van a legtöbb tapasztalatuk a 0,13 mikronos gyártással, hiszen a Xabre 600 készült először ekkora csíkszélességgel.

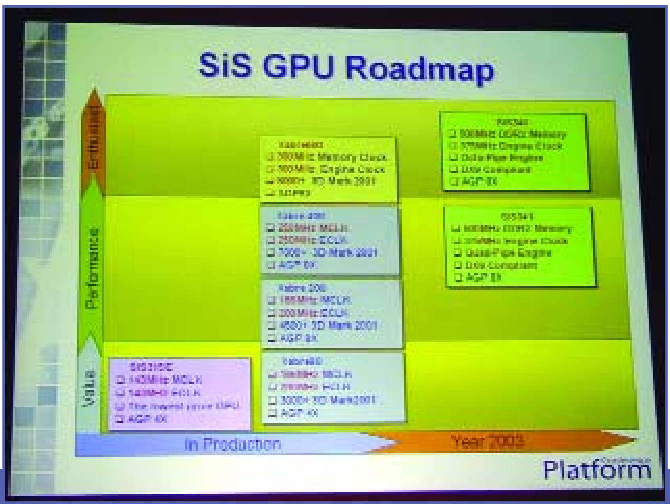
Nézzük tovább a specifikációk listáját. Mindkét Xabre teljes DirectX 9.0 támogatást ígér, és a Xabre 600-zal ellentétben ezt valóban hardveres Pixel és Vertex Shader 2.0 valósítja meg, így a rengeteg hibát okozó, lassú szoftveres megoldás végre nem rontja le a kártya értékét. A grafikus mag órajele 375 MHz lesz, a feldolgozó csővezetékek száma pedig a SiS340 esetén nyolc, a SiS 341 esetén pedig négy lesz. A négy csővezetéknek köszönhetően várhatóan lényegesen lassabb lesz a SiS341 a kisebbik számmal rendelkező testvérénél (lásd Radeon 9500 PRO és 9500 esete), ennek ellenére méregdrága DDR-II SDRAM lesz ezen is. De miért raknának ilyen memóriát egy lassabb grafikus kártyára? Más magyarázat nem nagyon lehet, mint az, hogy még a SiS341 teljesítményén is jelentősen meglátszik az új memóriafajta használata, ez pedig több mint biztató.

Azt természetesen nem szabad elfelejteni, hogy a Xabre II-vel egy időben megjelenik az ATi Radeon 9800 (R350) is, amely várhatóan szintén 256 bites DDR-II felülettel rendelkezik majd, tehát az eléggé valószínűtlen, hogy a Silicon Integrated Systems nevéhez fog fűződni a világ leggyorsabb asztali grafikus kártyája. Ha azonban belegondolunk, hogy a cég első külső (nem integrált) grafikus magja 2002 közepén jelent meg, nem rossz teljesítmény fél év alatt az élmezőnybe kerülni.

Nagyon valószínű, hogy a SiS340 sorozat sorsát a teljesítménye fogja eldönteni, hiszen már a korábbi Xabre-ök minőségével sem voltak problémák, sőt, képminősége messze az élmezőnybe tartozik. Az előzetes specifikációk alapján minden esély megvan arra, hogy az egész grafikuskártya piac hárompólusúvá válik, ami nagyon jó hatással lenne az árakra. Elég csak arra gondolni, hogy a 40000 forintért kapható Radeon 9500-on ugyanaz a lapka van, mint a nyolcvanezres Radeon 9700 PRO-n, vagyis még bőven van hová visszavenni az árat. Az NVIDIA számára is igen jó „lecke” lenne, ha a még boltokban nem is kapható GeForce FX 5800 Ultrát megelőzné egy, a piacon szinte teljesen újonc cég.

Yvorl





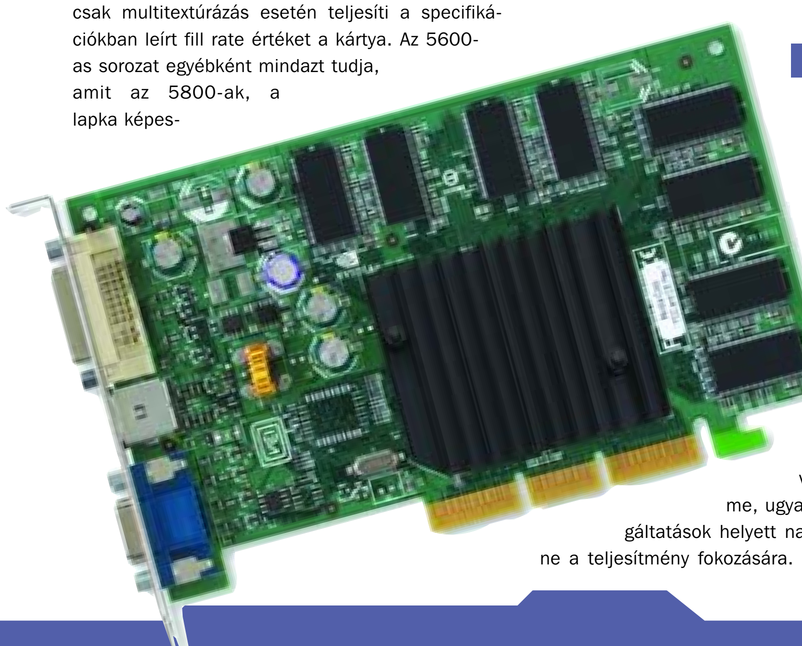
NVIDIA GEFORCE FX 5200 ÉS 5600,
AVAGY DIRECTX 9 OLCSÓN

Ahogy azt a Radeon 9800-zal foglalkozó cikkünkben is olvashatjátok, az elmúlt félévben mindössze egymillió DirectX 9 gyorsító fogyott, ami piaci részesedést tekintve nagyon alacsony. Az NVIDIA most a probléma megoldását ígéri: négy olcsó DirectX 9.0 támogatású videokártyát mutattak be, a kérdés csak az, hogy mennyire állják meg a helyüket a konkurenciával szemben.

Az utóbbi időben megszokott „logikus” névadási metódus most sem változott: az eddig NV31 kódnéven futó grafikus lapka lett a GeForce FX 5600 és a GeForce FX 5600 Ultra lelke, míg az NV34-gyel a GeForce FX 5200 és 5200 Ultra kártyákon találkozhatunk.

GEFORCE FX 5600 (NV31)

Az NV31 lapka egyértelműen a korábban bejelentett NV30-on alapul, mely 125 millió tranzisztorból áll, és a GeForce FX 5800 sorozaton találkozhatunk vele. Az NV31 továbbra is 0,13 mikronon készül, viszont mindössze 45 millió tranzisztorból épül fel, és mind a memória, mind a mag alacsonyabb órajelen üzemel. A GDDR-II memóriát lecserélték az olcsóbb DDR-I-re, és a renderelő csővezetékek száma is négyről kettőre csökkent. Sokan most biztos azt hiszik, hogy óriási hülyeségeket beszélek, hiszen az NV30 nyolc csővezetékkel rendelkezik. Kivételesen nem bennem van a hiba: az elmúlt hetekben kiderült, hogy a marketingesek finoman szólva csúsztattak, és nem nyolc csővezeték van darabonként egy textúrázó egységgel, hanem csak négy, darabonként kettővel. Ez egyébként magyarázatot ad arra is, hogy miért csak multitextúrázás esetén teljesíti a specifikációkban leírt fill rate értéket a kártya. Az 5600-as sorozat egyébként mindazt tudja, amit az 5800-ak, a lapka képességeit nem nyirbálták meg. Ahogy azt neve is mutatja, a GeForce FX 5600 a Radeon 9600 (RV350) ellenfelének készül – sajnos az NVIDIA egyelőre megtiltotta a teljesítményadatok leközlését, az azonban így is kiszivárgott, hogy az Ultra változat mindössze 2389 pontra volt képes 3DMark03 alatt egy AMD Athlon XP 2700+ alapú rendszerben, ahol egy Radeon 9700 Pro 4600-at teljesített. Természetesen egy korai, nem hivatalos teszt nem jelent semmit, de ha mégis igaz lenne, akkor nem sok keresnivalója van a piacon... Az NVIDIA állítása szerint egyébként a GeForce FX 5600 Ultra harminc százalékkal gyorsabb, és feleannyiba kerül, mint a GeForce 4 Ti 4600. Ez szépen hangzik, csak az a baj, hogy a cég által mellékelt grafikon 4X-es élsimítás és 8X-os anizotropikus szűrés mellett készült, ami a világon semmit nem jelent, mert az NV31 tulajdonosok soha nem fogják ezt a szolgáltatást használni, tekintve, hogy élvezhetetlen lenne a sebessége.

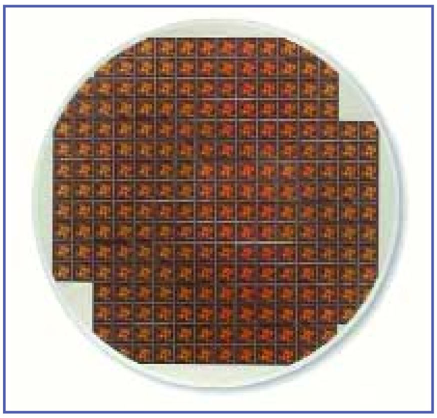


GEFORCE FX 5200 (NV34)

A GeForce FX 5200 számára kijelölt feladat a DirectX 9 támogatás eljuttatása mindenki számára: ezt mutatja az egészen elképesztő 79 dolláros ára is. A kérdés csak az, hogy van-e ennek értelme, ugyanis a speciális szolgáltatások helyett nagyobb szükség lenne a teljesítmény fokozására. Ahogy azt a pár oldallal arrébb található ATi cikkben is olvashatjátok, az NVIDIA kénytelen volt belátni, hogy a nagyobb magméret ellenére még mindig kifizetődőbb a 0,15 mikronos gyártás, ezért ez a lapka „már” azzal készül. Az NV34-ből a sávszélesség-kímélő IntelliSample technológia teljesen kimaradt, sőt, a memóriavezérlő szerkezete is a GeForce 4 Ti sorozatban megismertre tér vissza, ez pedig jelentős lassulást eredményez. Bár az 5200-ból nem hagyták ki az 5800 újításait, a helyzet mégiscsak kísértetiesen hasonlít a GeForce 4 MX esetére: a név segítségével próbálnak – sajnos az emberek tájékozatlansága miatt sikeresen – eladni egy teljesen életképtelen terméket. A GeForce FX 5200 Ultra egyébként az előbb is említett nem hivatalos tesztben 879 3DMarkot ért el.

ÖSSZEFOGLALÁS

Az NVIDIA a játékpiac szempontjából kétségtelenül hasznos lépésre szánta el magát a GeForce FX 5600 és 5200 sorozat elkészítésével, hiszen minél több kártya képes kiszolgálni a DirectX 9-et, annál többen szánják rá magukat a fejlesztésre. A GeForce FX 5600 – azt a bizonyos tesztet leszámítva – jó megoldásnak tűnik, ha árban is fel tudja venni a versenyt a konkurens kártyákkal (nem-Pro Radeon 9700 és a 9600 sorozat), akkor ésszerű választás lehet. A GeForce FX 5200 így papíron nem tűnik túl jónak, kategóriájában szinte teljesen feleslegesen rendelkezik DirectX 9 támogatással, ugyanakkor teljesítménye valószínűleg messze elmarad a kívántaktól.



Yvorl

WWW.HARDWAREOC.HU

PRESCOTT

A világ legnagyobb processzorgyártója az idei év végén megkezdi a 0,09 mikronos gyártástechnológiával készülő Prescott magos Pentium 4 processzorának forgalmazását. Már régóta keringenek pletykák az új magot illetően, a tavaszi Intel Developer Forum alkalmából azonban végre biztos, hivatalos forrásból is hallhattunk mindent.

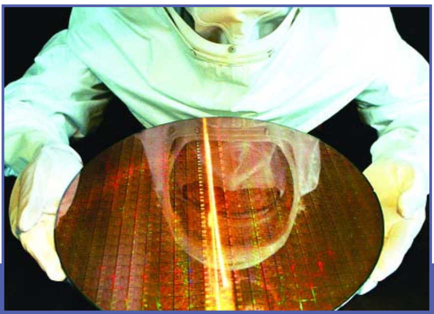
A Northwood magos Pentium 4 2002. januári bemutatkozása óta – az 533 MHz-es Quad Pumped Bust és a Hyper-Threadinget leszámítva – nem történt semmilyen változás, úgyhogy elérkezett az idő a vérfrissítésre. A Prescott számos újítást hoz, de ezek közül mindenképpen az új gyártástechnológia a legfontosabb, úgyhogy kezdjük is ezzel.

A GYORSÍTÓTÁR

A 90 nanométeres csíkszélesség bevezetése az Intel számára sokkal több, mint egyszerűen a magméret és a fogyasztás csökkentése, ugyanis számos apró módosítással együtt vezetik be. A 0,09 mikron minden eddiginél sűrűbb SRAM előállítását teszi lehetővé, így például a negyedik generációs Itanium processzorokba (Montecito) egészen elképesztő méretű, 12 MB-os harmadszintű gyorsítótár kerülhet, ami közel nyolcszázmillió tranzisztort jelent. Na, de maradjunk az asztali processzoroknál: a Prescott szempontjából az a leglényegesebb, hogy relatíve kis helyen elfér akár 1 MB másodszintű gyorsítótár, ezért a gyártási költségek nem növekednek az eddig megszokott mértékben.

A FESZÍTETT SZILÍCIUM

A legérdekesebb gyártási eljárás mindenképpen a „feszített szilícium" alkalmazása. Fontos tudnivaló, hogy egy tranzisztor legfontosabb feladata az, hogy bekapcsolt állapotban a lehető legtöbb elektromos áramot engedje át, kikapcsolt állapotban azonban semennyit. Sajnos ennek megvalósítása a gyakorlatban egyáltalán nem olyan egyszerű, mint ahogy hangzik, ezért a gyártók speciális technológiákat próbálnak alkalmazni. Az AMD a SOI (silicon on insulator, szilícium a szigetelőn) technológiát mutatja be az áprilisban megjelenő Opteron processzorával, ez az előbb említett két elvárás közül a másodikat próbálja segíteni: a szivárgó áramot minimalizálja. Ezzel szemben az Intel azt szeretné elérni, hogy bekapcsolt állapotban a lehető leggyorsabban tudjanak haladni az elektronok, ezt segíti a feszített szilícium (strained silicon). Hosszú kutatások eredményeképpen rájöttek a mérnökök, hogy ha a szilíciumatomokat egymástól eltávolítjuk, akkor az elektronok kevesebbszer ütköznek nekik, így az áramlás jelentősen gyorsabbá válhat. A szétfeszítést egy nagyon érdekes eljárással oldják meg: egy lazább atomszerkezetű hordozóra (jelen esetben szilícium-germánium) helyeznek szilíciumot, ekkor a szilíciumatomok elhelyezkedése idomul a hordozóéhoz, és lazább szerkezetbe rendeződnek. Az így átalakított szilíciumon akár 20 százalékkal is gyorsabban áramolhatnak az elektronok, a gyártási költség pedig mindössze két százalékkal növekszik. Nézzük tovább a fizikai jellemzőket.

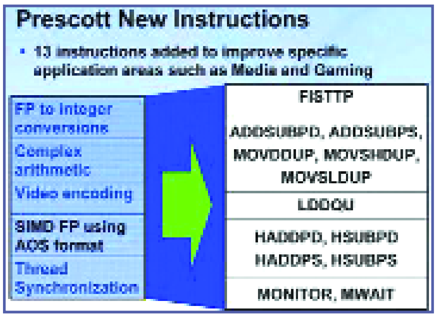


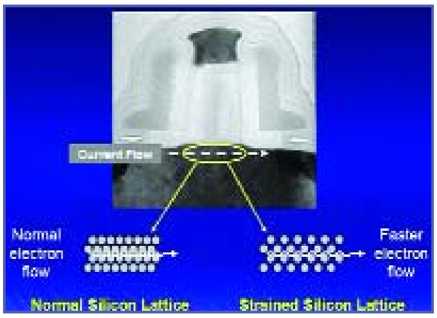
A TOKOZÁS

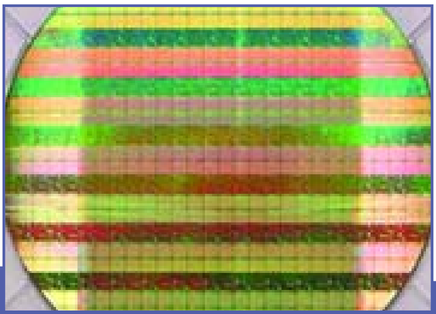
A hozzáértőbbek számára biztosan nem lesz meglepő, hogy a Prescott nem sokkal bemutatása után levetkőzi a 478 lábú tokozást, hiszen az Intel híres arról, hogy mindent megtesz, hogy újabb és újabb alaplapokat, és ezáltal (Intel) lapkakészleteket vásároljunk. A régebbi Socket 370-es alaplapokat le kellett cserélni újabbakra, amikor megjelentek a Tualatin magos processzorok, a Socket 423-as Willamette megjelenése után néhány hónappal át kellett állni Socket 478-ra, a 3,06 GHz-es Pentium 4 magasabb áramfelvétele miatt szintén újfajta alaplapra kell beruházni. Nem lesz ez másként a Prescottal sem: nem sokkal a megjelenés után a Socket T foglalatú alaplapoké lesz a jövő. A 2004-ben megjelenő Socket T (LGA, land grid array 775) tokozás előnye abban mutatkozik meg, hogy az összeköttetések sokkal sűrűbben helyezkedhetnek el, és az előállítási költsége is sokkal alacsonyabb, mint a PGA vagy BGA társai. Az új tokozáshoz egyébként új lapkakészlet is jár: a Grantsdale már kétcsatornás, 533 MHz-es DDR-II SDRAM vezérlővel lesz ellátva, ennek szükségességéről kicsit később esik szó. Ez a lapkakészlet egyébként elvileg kiszolgálja majd a Netburst architektúra utolsó tagját, a Prescott utódjának szánt Tejast is, így a PCI-Express technológia támogatása és az ICH6 déli híd felhasználása nem meglepő.

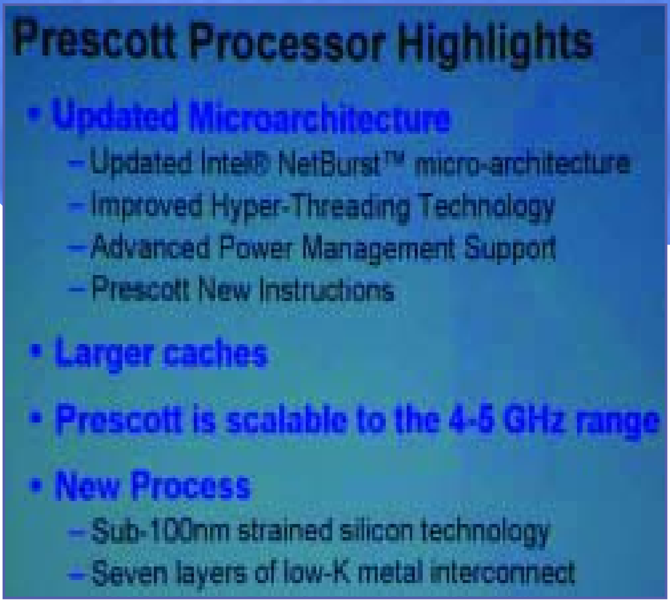
AZ ÓRAJEL

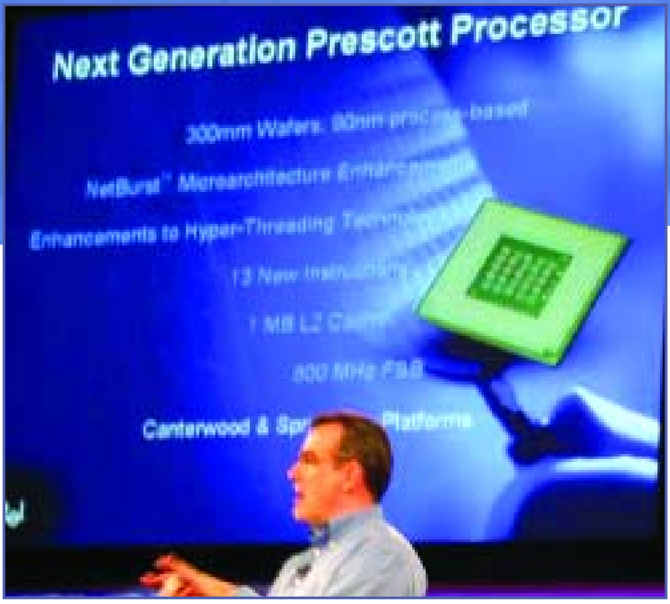
Ahogy azt reményeim szerint a táblázat is mutatja, a 0,09 mikronos gyártást illetően nagyon bizakodó a lapkagyártó: várakozásaik szerint 3,20 GHz-től egészen 6,00 GHz-ig eljuthatnak a 65 nanométeres gyártásra történő áttérés nélkül. Ez egyébként azért is fontos, mert a 0,065 mikronra történő áttérés minden eddiginél nehezebb lesz, hiszen a csíkszélesség folyamatos csökkentésével egyre több fizikai korláttal kell szembenézniük a mérnököknek. A jelenlegi álláspont szerint a 65 nanométer után maximum két lépcsőfok következhet, utána már nem lehet tovább csökkenteni a szélességet, ezért más megoldások (pl. több mag egybeépítése) után kell nézni. Tehát, az első Prescottok kompatíbilisek lesznek a hamarosan megjelenő, 800 MHz-es Quad Pumped Bust támogató alaplapokkal, így idén még biztosan nem szorulunk cserére. Ezt követően 2004 folyamán megtörténik az 1066 MHz-re történő átállás, ehhez pedig elengedhetetlen az előbb említett kétcsatornás DDR-II vezérlő, különben kihasználatlanul marad a magasabb sávszélesség.





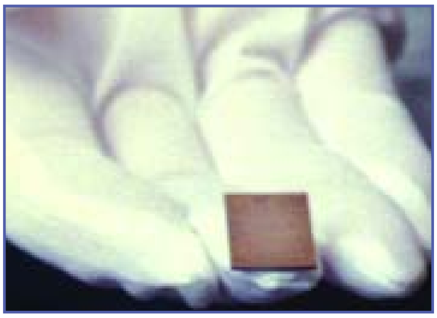






AZ ÚJ UTASÍTÁSKÉSZLET

A Prescott másik újítása a 13 új utasítást magába foglaló csomag, mely egyelőre csak PNI (Prescott New Instructions, a Prescott új utasításai) névre hallgat, elképzelhető, hogy végül SSE3 lesz belőle. Az utasítások közül egy a videotömörítést, kettő pedig a szálak szinkronizációját szolgálja, így a processzorral debütáló Hyper-Threading II megfelelő szoftveres optimalizáció esetén komoly sebességnövekedést eredményez. A Hyper-Threading II egyébként az előzetes várakozásokkal ellentétben nem négy, hanem továbbra is csak két logikai processzornak mutatja majd az ezt kihasználó központi egységet. A többi új utasítás az aritmetikai műveletek, a lebegőpontosból egésszé konvertálás és a SIMD (Single Instruction on Multiply Data, egy utasítás segítségével történő műveletvégzés több adaton egyszerre) lebegőpontos műveletek végrehajtását próbálja gyorsítani. Az SSE3 kétségkívül hasznos, de közel sem jelent akkora sebességnövekedést, mint annak idején az SSE2, és az is csak mostanra kezd elterjedni.



A JÖVŐ

A Prescott mag 2005-ig lesz elérhető, utána felváltja az utolsó Netburst architektúrára épülő processzor: a Tejas. Megjelenése 2004 végén vagy 2005 elején várható, és természetesen újabb utasításokat (TNI, Tejas New Instructions) és újabb Hyper-Threading megoldást várhatunk tőle. Érdekes azonban, hogy eleinte még 90 nanométeres technikával készül, és csak 2005 végén vagy 2006 elején kerül át 65 nanométerre, ennek oka nyilván a fentebb említett átállási nehézség. A Tejastól egyébként 2 MB másodszintű gyorsítótárat és 1200 MHz-es QPB-t várhatunk, ahogy azt a táblázat is mutatja. A tavaszi IDF-en elhangzottak szerint egyébként elképzelhető, hogy a későbbiekben az eddig csak szimmetrikus többszálú végrehajtást támogató Hyper-Threading technológia továbbfejlesztéseként lehetőség nyílik aszimmetrikus végrehajtásra is. Így még az egyszálú alkalmazások is gyorsíthatók, mert maga a processzor képes lesz úgynevezett segédszálakat indítani, amelyek a fő utasításszálat szolgálják ki, gyorsítva annak futását. A segédszálak tipikusan legfeljebb egy tucat utasításból álló programrészletek, amik hardveres szinten születnek, így használatuk nem kötött operációs rendszerhez vagy alkalmazáshoz.

A CSATA

Augusztusban végre piacra kerül az AMD nyolcadik generációs processzorának asztali változata, az Athlon 64. Mivel először várhatóan csak a 3400+ TPI-jű modell kerül piacra, az Intelnek nem kell siettetnie a Prescott kiadását, a 3,40 GHz-es Northwood valószínűleg nem lesz nagyon lemaradva. Az igazi csata az új Pentium 4 kiadásakor kezdődik, és gyakorlatilag minden az AMD gyárától függ. Ha tényleg sikerül tartaniuk a jelenlegi ütemtervüket – ami a tavalyi átállás példájából kiindulva nem túl valószínű –, és már 2004 első negyedévében megkezdődik náluk is a 0,09 mikronos gyártás, akkor 1999-2000 után újra nagyon komoly ellenfélre találhat az Intel. Ha azonban ismét fél évig tartó fejetlenség veszi kezdetét a FAB30 körül, akkor nem sok jót jósolhatunk nekik, mert a Prescott órajele nagyon könnyen emelhető.

AZ INTEL TERVEI 2003 ÉS 2006 KÖZÖTT

Mag	Órajel	QPB	L2
Prescott	3,20 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	3,40 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	3,60 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	3,80 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,00 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,20 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,40 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,60 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,80 GHz	800 MHz	1 MB
Prescott	4,80 GHz	1066 MHz	1 MB
Prescott	5,00 GHz	800 MHz	1 MB

Mag	Órajel	QPB	L2
Prescott	5,06 GHz	1066 MHz	1 MB
Prescott	5,33 GHz	1066 MHz	1 MB
Tejas	5,33 GHz	1066 MHz	1 MB
Tejas	5,60 GHz	1066 MHz	1 MB
Tejas	5,86 GHz	1066 MHz	1 MB
Tejas	6,00 GHz	1200 MHz	2 MB
Tejas	6,13 GHz	1066 MHz	1 MB
Tejas	6,30 GHz	1200 MHz	2 MB
Tejas	6,60 GHz	1200 MHz	2 MB
Tejas	6,90 GHz	1200 MHz	2 MB
Tejas	7,20 GHz	1200 MHz	2 MB

Yvorl

TRÓNFOSZTÁS

KELL-E A RADEON 9800 A 9700 HELYETT

A jelenlegi helyzetben, ha a videokártyák csúcsmodelljeiből akarunk válogatni, két lehetőségünk van: vagy az NVIDIA GeForce FX-ét rendeljük meg, amit majd egyszer megkapunk, hisz itthon forgalomban még nem kapható (és a tesztek szerint nem jó az ár/érték aránya sem, hisz körülbelül 150000 forintba fog kerülni, míg a teljesítménye épphogy meghaladja vetélytársáét), vagy bemegyünk bármelyik számítástechnikai üzletbe, és kérünk egy ATI Radeon 9700 Pro-t, amit azonnal vihetünk is haza.

Nem sokáig marad ez így, hisz a tavasz közepén már a trónkövetelők közül válogathatunk. Mindkét gyártó jelentett be új grafikus processzorokat, nem is egyet. Az ATI három új versenyzője a Radeon 9800, a Radeon 9600 és a Radeon 9200 lesz, míg az NVIDIA GeForce FX 5200 és 5600-as kártyáival lép színre. A felsorolt darabok mind kompatíbilisek a DirectX 9-cel, kivéve az R9200, mely a 9000-es modell utódja, s csak annyiban különbözik tőle, hogy támogatja a 8x-os AGP interfészt.

Látható a fentiekből, hogy újdonságban nem lesz hiány, s mint eddig mindig, ebben az esetben is várható a régebbi termékek árának csökkenése. Persze ez nem egységes, hisz bármennyire is szeretnénk, hogy a 9700 csak töredékébe kerüljön, ez nem valószínű. Meg kell elégednünk kisebb árességsel, de ez is jól jön. Ezért is tudom azt ajánlani mindenkinek, hogy aki grafikus gyorsítót akar venni mostanság, de nem sürgős a dolog, várjon egy-két hónapot, s sokat spórolhat türelmének gyümölcseként.

És ha végül kivártuk az áprilist, melyiket válasszuk? Elég a 9700, vagy inkább a 9800 éri meg jobban? Az internetes magazinoknál már megjelentek az első tesztek, így van lehetőségünk a két kártya összehasonlítására. Az AnandTech oldalait lapozgatva azt kell, hogy mondjam, bizony van különbség kettejük közt, sokszor nem is kicsi. A 9800 Pro az R350-es chipre épül, ami nem sokban különbözik a R300-tól, például ugyanúgy 0,15 mikronos technológiával készül, ám órajelét megemelték (380/340 MHz), valamint különböző finomításokat végeztek el rajta (F-Buffer, Z- és színtömörítés). Szintén DDR-I-es memóriát használ, bár a második negyedévben várható a 256 MB-ot tartalmazó modell, mely már DDR-II-es modulokkal lesz szerelve. Ára 100000 forint körül fog alakulni, plusz az Áfa, ami jó húszezerrel több a 9700 Pro-énál (március elei adat). Ha belekalkuláljuk ebbe még a megjelenéskor várható esést, akkor azért jóval olcsóbban megkapjuk az idősebb kártyát.

Épp ezen okból kicsit jobban megvizsgáltam a 9700 Pro-t, mert bár volt róla teszt a 2002. 10-11-es számban, ám abban nem volt szó a tuningolási lehetőségéről, pedig erről nem árt beszélni.

A fent említett cikkben található típussal egyezőt kaptam én is, melyet a Club3D készített. Különbség annyi volt, hogy én a driver-CD-n és az InterVideo WinDVD 4 programon kívül kaptam egy játékdemókat tartalmazó korongot is (Stronghold: Crusader, Age of Wonders, Serious Sam, Zax, Myth III, Rally Trophy), valamint a teljes 4x4 Evo-t. Ez egy szép autóversenyes játék, ahol négykerékmeghajtású gépekkel száguldozhatunk. Nem túl jó a fizikája, nem törik a jármű, de azért hangulatos és szép. A telepítéssel nem volt probléma, az install-lemezen található Control Panelen minden beállítható, a könnyen átlátható menük minden lehetőséget megadnak, amire szükségünk lehet. A kártya szép vörös, ez az MSI lapom azonos színével szép összhangot adott a fekete AOpen házban. A memóriák sajnos nem hűtöttek, borda sincs rajtuk, ám e nélkül is tökéletesen működnek. A chip elég durva hűtést igényel, mert energiafelvétele 40 Watt, s melegedik is rendesen, valamint külön áramellátást igényel a tápról, az AGP-slot már nem elég. GeForce3-as kártyám mellett a rendszer hőmérséklete mindig alacsonyabb hőmérsékletű, mint a processzor, általában 4-5 fokkal, a Radeonnal ez a különbség megszűnt, pedig a ház oldala sem volt felrakva. Ez persze nem okozott semmilyen gondot, de említésre méltó dolognak tartom a melegedés szempontjából.

A tesztgép egy MSI KT3 Ultra2 alaplapból, Palomino magos AMD Athlon XP 2100+ processzorból, 512 MB DDR333-as Hyundai memóriából állt, az operációs rendszer Microsoft Windows XP Professional volt. A kapott CD-ről feltelepítettem a meghajtóprogramot, ám ezt később kicseréltem a legújabb, 7.83-as verzióra.

A tesztprogramok a jól bevált darabok voltak: a 3DMark 2001-es és 2003-as verziója, az Unreal Tournament 2003 és a Commanche 4 benchmarkja. Természetesen ezen kívül több játékkal játszottam, s meg kell mondjam, nagyon meg vagyok elégedve.

Az autentikus tesztek is mutatták, hogy ez egy külön kategória. Volt szerencsém az utóbbi pár hétben jó néhány videokártyához, de ezt egy sem közelítette meg. Ugyanezen gépen teszteltem őket, tehát van összehasonlítási alapom. Ez volt az első gyorsító, melyen nagyjából folyamatos filmként lehetett végignézni a 3DMark03 összes játéktesztjét, s nem éreztem azt, hogy diavetítésen vagyok. Ugyanígy egyedülállóan folyamatos volt a 2001 8 fényes részében is (biztos ismeritek, forog a körhinta, és vele ellentétes irányban repül a sok fénylabda).

Az UT 2003 flyby része csak úgy száguldott, kb. fele annyi idő alatt lefutotta, mint a Ti 200-am. Ráadásul gyönyörű a képe, látható a különbség, legalábbis az én szemem – mely a saját géphez van szokva –, vett észre eltérést, méghozzá pozitív változást.

A Commanche 4 demóján láttam a legtöbb különbséget minőség szempontjából. Persze ez is érezhetően gyorsabb volt, ám igazából nem ez fogott meg. Gyönyörű volt a fű, a talaj, ha ráraktam a hatszoros élsimítást és a nyolcszoros anizot (anélkül is). Szinte olyan volt, mit mikor textilt tapintasz, aztán rácsúsznak az ujjaid a bársonyra. Érezhető különbség, és nem kell magyarázzam, melyik a kellemesebb.

Tuning szempontjából többet vártam. Nem avval volt gondom, hogy keveset lehetett húzni, hanem az így elért eredmények és az alapon kapottak közt nem volt sok különbség. Erre valójában nincs is szükségünk, hisz alapon is nagyon gyors, és nincs olyan játék, ami megfogná akár maximum beállítások mellett, de nekem furcsa volt ez az alacsony teljesítménynövekedés. Lehet, hogy csak én látom így. Az GPU alap órajele 325 MHz, a memóriáé 310 MHz. Az előbbit 371-ig lehetett húzni, míg a RAM-ot 344 MHz-ig. Nem rossz, hisz ez 15, valamint 11 százalékos túlhajtás, ám a kapott eredmények nem támasztanak alá ekkora erőemelkedést. A táblázatokból látható, hogy például a C4 alatt az alapon futó kártya magasabb pontszámot kapott, mint a húzott, ezt enyhén szólva furcsának tartom. Persze lehetett volna még följebb is menni, de ehhez már a feszültséggel kellett volna babrálni, s ezt nem vállaltam, már csak az eszköz ára miatt sem. A húzást PowerStrip alatt végeztem, ajánlom mindenkinek, persze az esetleges károkért nem vállalok felelősséget, de ez aránylag biztonságos alkalmazás, még senkiről nem hallottam, aki elfüstöltette volna a videokártyáját – a lényeg a lépésről-lépésre történő emelés, mondjuk 5 MHz-enként.

Tesztek		Alap órajel 325/310	Emelt órajel 371/344
3DMark 2001 SE 1024x768			
Alap beállítás		11326 pont	11626 pont
6x AA		7625 pont	8243 pont
3DMark03 1024x768			
Alap beállítás		4158 pont	4592 pont
6x AA, 8x Anizotróp szűrés		1566 pont	1573 pont
Unreal Tourment 2003 1024x768			
Alap beállítás	Flyby	147 fps	148 fps
	Botmatch	55 fps	55 fps
4x AA, 8x Anizo	Flyby	95 fps	108 fps
	Botmatch	50 fps	54 fps
Commanche 4 1024x768			
Alap beállítás	Átlag fps	33	33
	Átlag tps	6,589,528	6,581,440
6x AA	Átlag fps	33	33
	Átlag tps	6,621,239	6,432,852

Az előbb az árat említettem, ami sajnos nem túl baráti, persze a teljesítményt meg kell fizetni, de erre sajnos nem mindenki képes. Erre halottam egy érdekes megoldást, valószínűleg a neten gyakran szörfözőknek nem mondok újat, de azért röviden leírom. A HWSW fórumán olvastam az alábbi dolgot, akit érdekel, az ott utána tud nézni (htttp://www.hwsw.hu). A leírtak szerint a Radeon 9500 chipjeinek egy része (többsége) leselejtezett 9700-be szánt darabokból készül, melyek közé bizony bekerül teljesen jól működő is (a többi is jól működik, csak nem a 9700 szintjén). Aki szerencsés, és ilyet fog ki, az könnyen 9700(Pro)-at bütykölhet 9500-as Radeonjából. A sima változat és a Pro közt annyi a különbség, hogy az egyik 4 pixel pipeline-nal van szerelve, a másik 8-cal, de ezt csak egy ellenállásnak köszönhető, ám ezt el tudjuk távolítani szoftveresen a Rivatuner nevű progival, és máris jobb kártyával rendelkezünk. Ám mehetünk tovább is, mert miért álljunk meg, ha már belekezdtünk. A 9700-hoz annyit kell tennünk, hogy engedélyezzük a 256 bitet a memóriának. Ezt csak a nem Pro darabokon tudjuk megtenni, azok közül is csak a 128 MB RAM-mal szerelteken. Ha így stabilan megy, akkor már csak a gyorsító biosát kell kicserélni, attól függően, milyen gyorsan megy, hisz ha elérjük a kívánt órajelet, akkor a 9700 Pro a nyerő. Ez a módszer károsíthatja a hardvert, ezért mindenki csak saját felelősségére tegye, amit tesz, és mindenképp nézzetek alaposan utána a fórumokon, kérdezzetek meg hozzáértő embereket.

A címben feltett kérdésre a válasz: persze, hogy kéne az új Radeon, de ha nincs rá keret, akkor ott a 9700 Pro, esetleg a 9500. Ne feledjétek, áresés várható, és akinek van ideje kivárni ezt, valószínűleg spórolhat jó néhány ezrest, esetleg vehet egy jobb kártyát is. Ebben az esetben a türelem nem rózsát terem, legalábbis reméljük.

A tesztpéldányt a Pulsar Hungary Kft www.pulsar.hu biztosította.

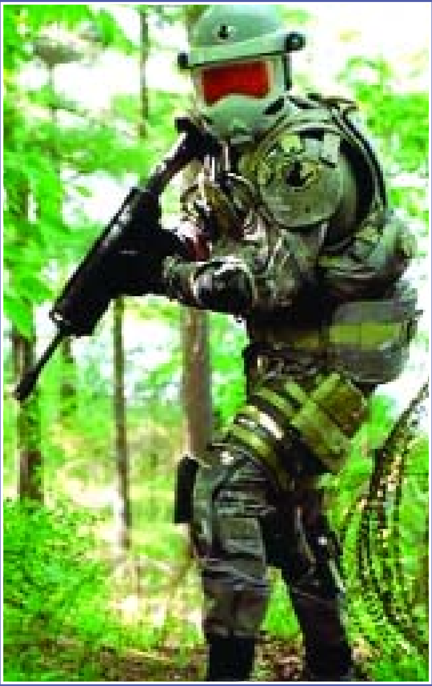
Grillo

HOMOK A GÉPEZETBEN

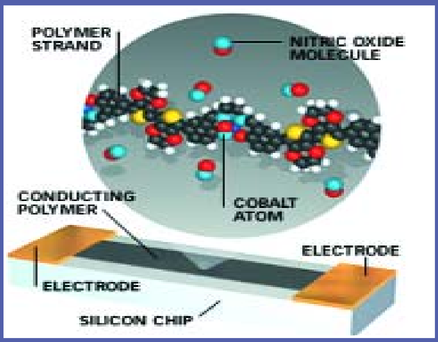
Legutóbbi számunk levelező rovatából idézek: „A nanotechnológiáról írhatnátok többet, hisz az a jövő.” Kedves olvasónknak igaza van, legutóbb tavalyi 10-11-es számunkban foglalkoztunk a témával – hogy mennyire ez a jövő, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint két friss hír, indítsuk ezekkel e havi összeállításunkat.

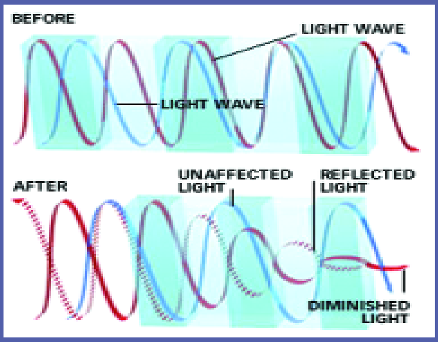
A jövő technológiája. Kalifornia állam kormányzója, Gray Davis sajtótájékoztatón jelentette be, hogy a Los Angeles-i Egyetem (UCLA) területén létrehozzák a Kaliforniai Nanorendszer Intézetet (California NanoSystems Institute, CNSI), mely a jövő technológiáját hivatott kutatni, hogy új anyagokat és berendezéseket fejlesszenek. A 238 millió dollárból létrehozott intézetben jövőre indul meg a munka, melyben hallgatók, professzorok és „külsős” tudósok a Santa Barbarai Egyetemmel közös projektekben dolgoznak majd. Céljuk előállítani többek között kisebb, gyorsabb komputereket, gyógyszereket, melyek kizárólag a beteg sejteket támadják meg, még ellenállóbb anyagokat, melyekből autók, repülők és más, biztonságos és energiatakarékos közlekedési eszközök készíthetők.

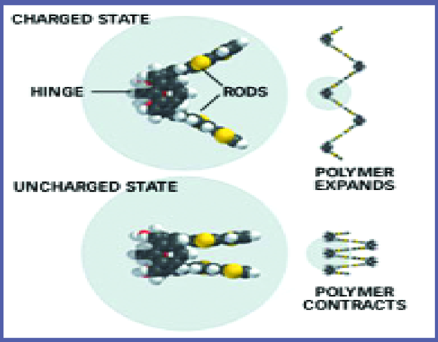
A jövő egyenruhája. Egy másik híres USA egyetem, a MIT teljesen más irányú kutatásokat folytat majd a hadsereg által alapított és pénzelt Katonai Nanotechnológiai Intézetben (Institute for Soldier Nanotechnologies, ISN) – ez kicsit kapcsolódik előző számunk egyik témájához is, melyben a hadsereg által alkalmazott robotokat mutattuk be. Ezúttal azonban az emberek a főszereplők – pontosabban a ruházatuk. A 28 ezer négyzetláb alapterületű, a MIT, a Raytheon, a Du-Pont és két bostoni kórház együttműködésével 50 millió dollárból felépített kutatóközpont májusban kezdi meg működését. A cél kifejleszteni egy olyan katonai ruházatot, mely egymagában tartalmazza a jelenleg alkalmazásban lévő ötfajta, különféle környezeti hatásokhoz készített uniformis minden tulajdonságát. A jövő egyenruhája ultrakönnyű, víz- és golyóálló lesz, és molekuláris szinten a másodperc tört része alatt képes lesz anyagszerkezetét átalakítani kémiai vagy biológiai behatásoknak megfelelően – elemzi a levegő összetételét, ha mérges gázt észlel, azonnal áthatolhatatlan védőöltözetté válik. Természetesen viselője minden fontos életfunkcióját is méri, és rádiós úton továbbítja a hadműveleti központ orvosi csoportjának – a lehetőleg megemelkedett salétromoxid szint például a stressz biztos jele. Ha valamilyen baleset következne be, arra is fel van készítve, például egy törött láb esetén rögzíti a sérült végtagot, majd mesterséges izommá alakulva átveszi annak terhelését. Észlelni fogja a lézersugarat is – ha máshonnan nem is, filmekből biztosan mindenki ismeri a modern fegyverek lézeres célzóberendezését. Ha megjelenik az emberfián a kis piros pötty, nem sok ideje marad a reakcióra – az intelligens ruha azonban reagál, például az előbb leírt módon izomzattá alakulva lerántja gazdáját a földre. A ruhába szőtt 100 nanométer (kb. a hajszál századrésze) „vastag” speciális üvegszálak sötétben infravörös szemüveggel nézve jelzik tulajdonosukat, így a katonák akár több kilométerről is megismerhetik társukat – a technológia jelenleg már kész, most azt próbálják kitalálni, mi történjen vele, ha ellenséges kezekbe kerül. A ruházat mellett más kihívások is állnak a kutatók előtt – szóba került például egy kontaktlencse méretű éjjellátó szemüveg is... A kutatók egyelőre 10-20 évet jósolnak a teljes projekt befejezéséhez, de érzésem szerint ezt az időt felezhetjük/harmadolhatjuk is, tekintve a tudomány és a nanotechnológia rohamléptű fejlődését.



A jövő otthona. Kanyarodjunk rá a civil szférára, a Microsoft ugyanis bemutatta a jövő otthonát – legalábbis az ő elképzeléseik szerint. A redmondi központ területén lévő bemutató épület teljesen számítógép-vezérelt, a jelenlegi legmagasabb technológiákkal felvértezve. A bejárati ajtó mellett lévő érintőképernyő többfunkciós. Ha nincs otthon senki, a látogató üzenetet hagyhat. A hazaérkezőket biometrikus rendszer (például retinaszkenner) azonosítja, és lehetőség van arra, hogy kedvenc „lakásbeállításunkat” elmentsük, vagyis beléptünkkor felhangzik kedvenc zenénk, a fürdőkád megtelik megfelelő hőfokú vízzel, útvonalunkon felgyulladnak a fények, a tévé bekapcsol, átváltva kedvenc csatornánkra és így tovább. Maguk a villanykapcsolók is inkább tenyérgépekre hasonlítanak. Nemcsak fokozat nélkül lehet velük a fényerőt szabályozni, de e-maileket, hang- és videoüzeneteket is lehet fogadni segítségükkel. A televízió is természetesen high-tech, Web TV és egy PVR (digitális videomagnó, 2003/2-es számunkban részletesebben írtunk róla) kombinációja. A hazaérkezőt például egy „nagyival minden rendben” felirat fogadhatja, hiszen a lakásban elhelyezett seregnyi szenzor képes bárki életét nyomon követni, így nyugodtan magukra hagyhatjuk kognitív problémával sújtott felmenőnket, biztos lehetünk benne, hogy nem kóborol el, és nem gyújtja magára a lakást. A rendszer lelke képes összeállítani minden családtag részére a tennivalók listáját – a suli elküldi az órarendet, az orvos a következő kötelező vizsgálat idejét, a számítógép ezt összeállítja, és a megfelelő időben figyelmeztet minket a teendőkre. A konyhában is leegyszerűsödik a munka – például előveszel egy félkész levest, lehúzod a vonalkódját a mikrohullámú sütő érzékelője előtt, és „ő” már mindent tud, amint kész a kaja, a ház minden kijelzőjén megjelenik az üzenet, hogy lehet tápolni. A konyhai pult is rejteget csodákat. Kipakolod az éppen a háztartásban lévő alapanyagokat, és megkérded a „ház szellemétől”, mit lehet ezekből készíteni. A pultba épített szenzor azonosítja a dolgokat, a számítógép kikeresi a megfelelő recepteket, és egy projektor segítségével kivetíti azokat a falra. Ha a család részére készít-







ed az ebédet, a szükséges mennyiséget a házban lévők száma alapján számolja ki, és kívánságodra hangosan felolvassa a teendőket. A gyerekszobák is érdekes dolgokat rejtenek – a nagyobbak nem fognak örülni annak, hogy a szobájukban lévő hatalmas monitort a szülők kontrollálhatják, tehát csak a tanulás végén lehet szórakozni, és persze kijelölhető az internetes mozgástér, beállíthatóak a megtekinthető tévécsatornák is. A kicsik viszont örülhetnek, hiszen az esti meseolvasás igazi élményt jelent – a rendszer figyeli és értelmezi a szülő hangját, és a történetnek megfelelő képeket vetít a falra, a monitorra, illetve a falakba épített seregnyi LED segítségével megfelelő színhatásokkal festi alá a mesét. A LED-ek természetesen a hálószoba vagy épp egy parti alkalmával a nappali hangulatos dekorációjáról is gondoskodnak kívánság szerint, utóbbi esetben igazi klubhangulatot teremtve, a zene ütemére villódzó fényekkel. Nos, kiki döntse el maga, szeretne-e ilyen otthonban élni – hogy kényelmes lesz, az nem lehet kérdés...

Fegyverlövés a tenyérgépen. Még mindig picit a jövő, de ez már kézzel fogható, és hasznosságán talán nem is lehet vitatkozni: az Egyesült Államokban egy érdekes új rendszer kiépí-

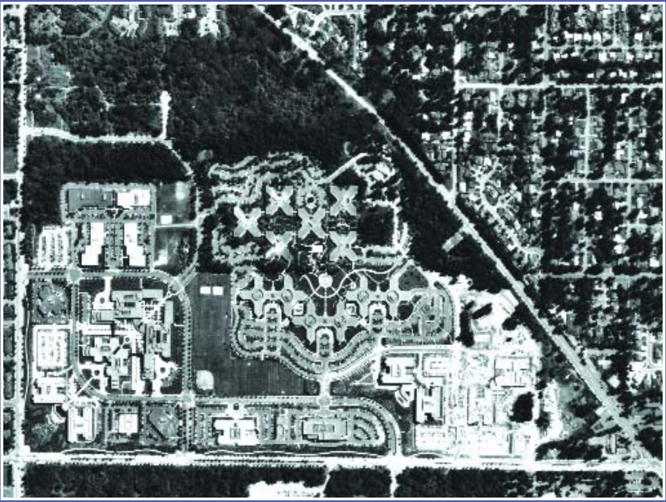
tése kezdődött meg. A Proxity Digital Networks nevű cég „On Alert” lövésdetektáló rendszere, mely a Synchros Technologies által kifejlesztett technológiát használja, 350 méterenként elhelyezett akusztikus szenzorokból épül fel, melyek rövidhullámú rádiófrekvencián küldik jeleiket egy központi szerverre, az pedig a rendfenntartó erők intelligens telefonjaira vagy tenyérgépeire, illetve rögzített terminálokra továbbítja az információt. És hogy mi ez az információ? Fegyverlövés! A cég szakemberei hosszú hónapok alatt felvették minden létező lőfegyver hangját, és rögzítették azt rendszerükbe. Ha a szenzor hatósugarában eldördül akárcsak egyetlen lövés is, beindul a gépezet. A rendszer azonosítja a fegyvert (márkára és kaliberre egyaránt, hiszen a lövéshangok egyediek), a GPS rendszerek által is alkalmazott háromszögeléssel megállapítja a lövés pontos helyét, és a lövedék várható becsapódási pontját 3 méteres pontossággal, sőt a röppályát is képes kirajzolni. A jelenlegi C++ nyelvű bétaverzió Pocket PC környezetben fut, a végleges változatban 3D-s térképről lehet majd leolvasni a szükséges adatokat. Később a rendszerbe bármilyen, egyedi hangja alapján azonosítható esemény bekerülhet majd, ami valóban életeket menthet, és talán biztonságosabbá teszi szép új világunkat.

High-tech kacsa. Megint más, ez már a jelen, és kissé talán tragikomikus a hír. A Columbia űrrepülőgép tragikus balesete után az egész világot bejárta egy kép, melyet a NASA mutatott be, és melyet állítólag a kirtlandi légibázis Starfire megfigyelőállomása készített. A felvétel sejtet vala-

milyen hibát a repülőgép szárnyán, mely közrejátszhatott a katasztrófában. Ám a Starfire képességeihez mérten elég gyatra minőségű volt – a rendszer szuperteleszkópjait ellenséges műholdak felderítésére és egy esetleges rakétatámadás észlelésére használják. Nos, a turpisság hamar kiderült: a képet egy három és fél inches, hobbiboltokban beszerezhető teleszkóp és egy öreg, 11 éves Machintosh számítógép segítségével a telepen dolgozó mérnökök készítették. Az unatkozó fickók csak azt próbálták modellezni, hogyan lehet egy gyorsan mozgó objektumot észlelni és lefényképezni. A felvétel elkészítése után 10 perccel tudták meg, hogy a Columbia lezuhant, és a fejetlenségben sajnos a fotó bekerült a hivatalos kimenő anyagba...

Éljen a technika! A végére egy valóban vidám hír, amely azonban kapcsolódik egyik témánkhoz, az MS futurisztikus otthonához. Japánban már üzemel jó pár high-tech készülék, hiszen arrafelé manapság már szinte mindenbe mikrochipet építenek, ez már nem is lenne hír – a világhálóra kötött, intelligens hűtőszekrény, a gondolkodó mikrohullámú sütő és mosógép a mindennapok része. De könyörgöm, mondja meg valaki, mire jó egy USB csatlakozóval ellátott elektromos fogkefe?! Nem viccelek, megjelent, kapható a szigetország minden boltjában. Rá lehet dugni a számítógépre, és... És? Nem akarom elrontani a játékot, így mindenkinek a kreativitására és fantáziájára bízom, milyen felhasználási módot talál az eszköznek. Elég pihentnek kell lenni hozzá...

]{redenc



JAGUAR

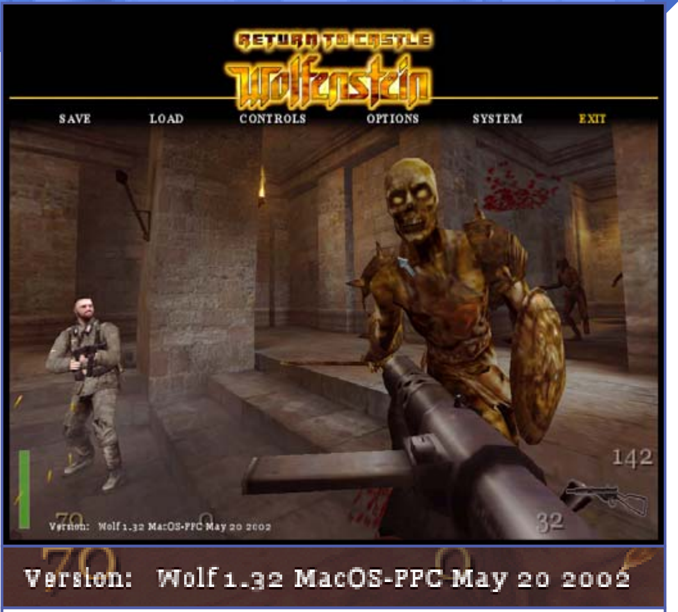
MEGDŐLT A WINDOWS EGYEDURALMA!

Azt vettem észre, hogy az „alternatív oprendszer” leginkább annyit jelent, mint HIÁNYOS Hw támogatás, és sovány alkalmazás-készlet. Ezen értelemben a Jaguar NEM „alternatív oprendszer”, hanem egy valódi alternatíva. De valóban annyira luxus, mint amit a név is sugall?

KOCHALÓGIA (SARKÍTOTT APPLE TÖRTÉNELEM)

Steve Jobs… Őkelmét azonosítani lehet mindazzal, ami magasba emelte, vagy éppen a sírból rángatta ki az Apple Mac-et hosszú történelme során.
1985 során az az ötlete támadt, hogy a unix tizenöt év szerver/nagygépes múlttal a háta mögött színre léphetne végre egy forradalmian új, igazán multimédiás köntösben is! Az Apple vezetése és a befektetők nem láttak ebben fantáziát, ráadásul hatalmi tusakodás is folyt éppen. Jobs pár lelkes mérnökkel karöltve kilépett a cégből, és megalapította a NeXT-et, mely az informatika történelmében dátum és rangsor szerint is ugyanazt valósította meg a munkaállomások terén, amit az Amiga az otthoni gépek kategóriájában. NeXTStep, avagy korszerűsített, grafikus felülettel kibővített unix-szerű oprendszer, amely nem a szokványos processzor-központú hardveren futott, hanem megosztotta a feladatokat egy gyors proci és egy nagyteljesítményű DSP (digitális jelfeldolgozó processzor) között.
Maga a gép külseje sem volt éppen szokványos – matt fekete, harminc centiméteres élhosszú szabályos kocka, amely ’elavult’ vinyó-teknolodzsi helyett cserélhető lemezes, nagykapacitású magneto-optikai meghajtót használt. Kábelezés alig.
A szakvélemények szerint mindez öt-tíz évvel megelőzte a korát – az ilyesmi pedig más esetben sem bizonyult szerencsésnek…

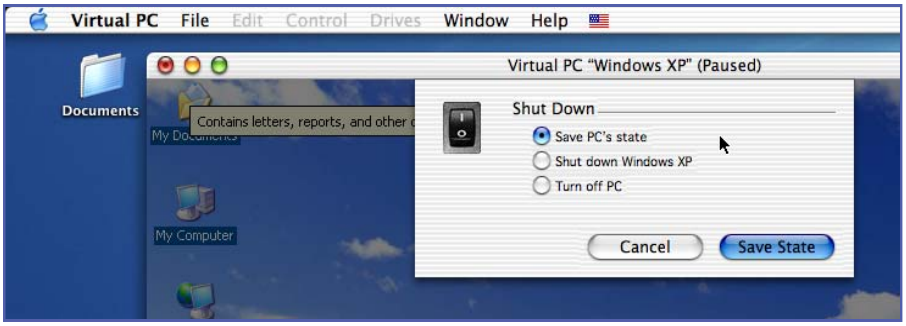
1996-ra az Apple cég sikerrel leküzdötte magát egy esélyes krach szélére – ugyanazt a régi technológiát próbálták vég nélkül kamatoztatni, újjal előállni, pedig egyszerűen nem is bírtak. Egy ellenállhatatlan, négyszázmillió dolláros ajánlattal még épp időben visszacsábították Jobs-ot, a teljes NeXT céggel egyetemben… Hamarosan piacra is került pár olyan új Mac hardver, mint pl. az iMac, amely ismét profitálóvá tette a céget.
Nincs is mit csodálkozni, én legalábbis egyáltalán nem csodálkoztam, amikor aztán 2000-ben megjelent a „szuperkocka”, ez a húsz centiméteres élhosszú ezüstös kis csoda, amely azonban egy szuperkompjúter teljesítményével kérkedhetett (1.5 Gflops fenntartható, 4Gflops átmeneti csúcsteljesítmény).
Még ennél is kevésbé lepett meg, amikor 2001-ben az Apple végre lecserélte a valóban kiemelkedően felhasználóbarát és dizájnos, ám technikailag irtózatosan selejt oprendszer-szerűségét, a Mac OS-t, mely még a Win95-öt is alulmúlta egy-két vonásával (agyonfércelt, helyenként 16 bites, Pascalban fejlesztett, oprendszerként viselkedő valami, a v9.2 az utolsó kiadott verziója). Az új hivatalos oprendszer neve OS X, és az Apple igyekszik erre minden esetben „Mac OS ten”-ként (’X’ mint úgymond római tízes) hivatkozni, de nem szabad bedőlni nekik. Hála égnek semmi köze a múlt hordalékához. A Mac OS-től és a NeXT-től is megszokott kezelhetőség ötvözete mögött egy továbbfejlesztett NeXT-Step OS rejlik.

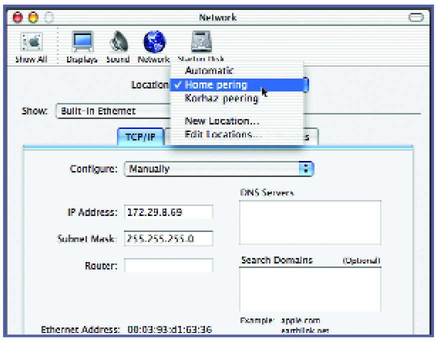


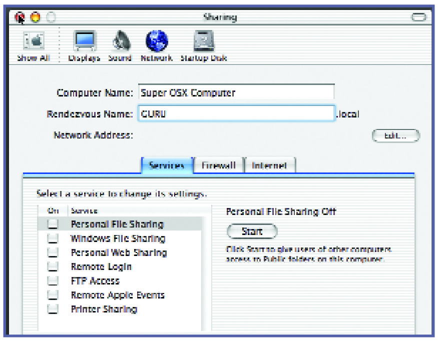
A jaguár játékos is tud lenni :))

SZÍNRELÉP EGY POMPÁS BESTIA

2002 nyarán az Apple bejelenti az OS X2-t, Jaguar kódnéven. Ez a verzió több mint százötven újdonsággal bír elődjéhez képest. A nagyon csip-csup dolgokat ők maguk sem számolták bele ebbe a mennyiségbe, inkább az olyan átütő vonásokat, mint a „Zero Configuration Networking” és a GPU-val gyorsított, teljesen OpenGL-ben kezelt grafikus felület és ablakkezelő. Utóbbi tudomásom szerint egyedülálló az elérhető oprendszerek között, pedig már vagy öt éve keresve sem találni 3D kártya nélküli gépet.
A Jaguár szó szerint áthidalja a unix világot és a windows birodalmat elválasztó széles, igen mély rést. Mindkettő legjobb vonásait egyesíti, és szót is ért mind a kettővel, pl. hálózatba kötve az







33 ÉV TÚLÉLÉS A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁBAN…

1970 Január 1., hajnali nulla óra nulla perc – ez a UNIX világ teremtésének ideje, az „Epoch”. 1970-ben került használatba az az oprendszer, amely azóta is, haaarminchááááárom hosszúúú esztendő elteltével még mindig a számítástechnika komoly ágának uralkodója. Sarjainak száma nagy, mégsem fajzottak el tőle! Mennyi is két év a pécé életében? Sejted hát, miért ejtem ki tisztelettel minden alkalommal a nagy túlélő oprendszer-architektúra nevét?!!
Az igazi unix oprendszerek ebben a pillanatban is belsőleg az „Epoch”-hoz viszonyítva vezetik és kezelik másodpercben mérve a rendszerórát, és abból számolnak hagyományos évben, hónapban stb. kijelzett dátumot.

IE v X, MS Office v X, MS MediaPlayer v X, Opera, Aquisition multi-protokol fájlcsereberélő, 'top'-ot futtató terminál rajta jaguáros megfelelőjével, az iPulse-zal

Gyárilag mellékelve, (csak ízelítő): DVD szerkesztő, levelező, határidőnapló, tervező-folyamatábra rajzoló, és az IE-t és Opera-t egyaránt lenyomó új böngésző, a Safari!

SMB/CIFS vagy az Active Directory elérése éppúgy automatikus, mint az NFS, kívánság szerint oda-vissza megoszthatóak a jaguáron keresztül egyazon hálóban a Unix és a Windows gépek erőforrásai. Mindaz, amit ma unix alatt értünk a VI-tól a GCC-n keresztül az X11-ig, alapban rendelkezésre áll, akárcsak az otthoni és irodai alkalmazások, még-hozzá UGYANAZOK az alkalmazások: Microsoft Office és Media Player, ill. Internet Explorer éppúgy, mint a profi célalkalmazások, legyen az Adobe Premier vagy PhotoShop, netán az Apple elsővonalas profi cuccai, a DVD 'master'-készítőtől a hang vagy filmvágó szoftverig (Final Cut Pro). Tonnaszám Shareware, és tonnaszám mindaz, ami csak unix-ra létezik... még pécézni is lehet virtuálisan (VPC), ha valamely stuff csak windows-on lenne futtatható egyelőre. Nem kéne elsiklani egy olyan fegyvertény felett, hogy maga a Microsoft is foglalkozik Jaguar alkalmazások fejlesztésével!

Everything works

„Minden működik!", és ez elmondhatatlanul ledöbbenti azokat a unix fejlesztőket és juzereket, akik kipróbálják a jaguáros hardvert. Más unix oprendszereken az a jellemző, hogy többé-kevésbé mindent működésre lehet bírni némi mérnöki szakértelemmel, ám itt csak csatlakoztatni kell az eszközt, és pillanatokon belül működik. Nem szükséges „.rc" fájlokat hekkelni, és újraindítgatni a rendszert, vagy szitkozódni, hogy az oprendszer ezt a hardvert sem támogatja.

Ha csupán reklámszövegről lenne szó, amúgy pécémódra („plug and play", stb.), az sem lepett volna meg annyira, mint amikor sokadik megerősítésként cimborám is ugyanerről számolt be csillogó szemekkel, miután a pécés elektronikus rajztábláját a Mac laptop-jára rákötötte. Nyilván vannak kivételek, de itt az az alaphozzáállás, hogy az oprendszer nem kezd el kurjongatni a juzernek („New Hardvare Found" meg hasonlók), hanem hidegvérrel elindítja a megfelelő meghajtó programot – illesztjük az új eszközt, majd egyből használjuk is azt. A jaguár legfeljebb akkor hörgi el magát, ha valamit nem ismer.

Minden, a számítástechnikát művelő becsületes embernek fel kell, hogy keltse az érdeklődését, amikor őszszakállú, bölcs unix guruk szó szerint olyanokat írnak a Jaguárról, mint: „Húsz éven át vártam egy ilyen rendszerre!", „Működik! Nem érted? EZ MŰKÖDIK!!", „Istenem, már szinte el is felejtettem, milyen szívások nélkül számítógépezni!"...

Sajnos a legtöbb olvasónak nem mond semmit, de mégis idézek még egy megható véleményt, amit két különböző embertől is hallottam: „Ugyanaz az érzés, mint amikor megkaptam az első Amigámat..."

Az Apple „vasak" olyan küllemmel bírnak, ami a legtöbb pécés modder álma, ráadásul igen funkcionális a házak belső kialakítása is (kifordítható alaplap, légszállító cső...).

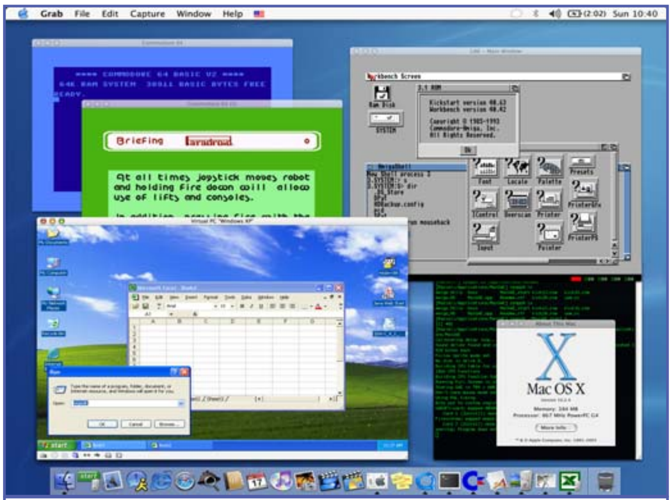
Az otthoni és a profi alkalmazások is megérnek egy misét, az „iLife" alkalmazáscsomag például egy jövőbemutató életstílust hivatott megvalósítani az otthoni juzerek számára, és esetünkben bizony ez is több mint 'hype' (hasbaakasztás) vagy puszta reklámfogás.

Félreértés ne essék, NEM babonázott meg a Jaguár, jó pár tündöklően briliáns oprendszer és géptípus sorvadt már el a szemem előtt az utóbbi másfél évtized során – Amiga, NeXT, BeOS... Az általam ismert legszuperebb oprendszer, a QNX Neutrino sem válik soha azzá az uralkodó pécé oprendszerré, amihez pedig minden technikai adottsága megvan. Nincsenek illúzióim, nem tartom magam elfogultnak, amikor így összegzem a véleményem:

Itt egy olyan Hw+OS+Sw kombó, ami az otthoni és irodai juzerek, a professzionális célfelhasználók és a fejlesztők számára egyaránt elérhető. Akik eddig megismerték, jöttek akár unix felől, akár windows országból, túlnyomó többségben nem akarnak visszatérni. A gamer réteg az egyetlen, amely (egyelőre) nem találná itt meg a maga örömét.

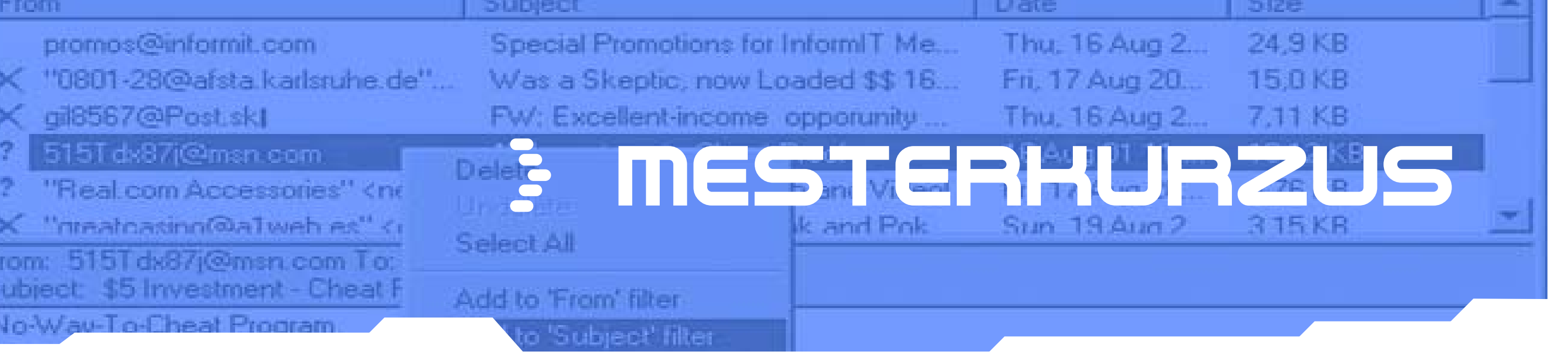
Működik. Modern. Hasznos és használható.
Kell ennél több?

Hoild/ENC



'Elavult' gépek emulációja: Commodore64, Amiga, pécé ;)))

A virtuális pécén elindított alkalmazások beépülnek a jaguár 'taskbar'-jába is, lásd Excel, Windows Media Player, 3D Pinball ikonjai alul.



Üdvözlünk mindenkit, immáron áprilisban. Lám, hogy repül az idő, hiszen nemrég még boldog újévet kívántam, most pedig lassan már a nyuszit várhatjuk, hogy hozza a kosarában a legújabb videokártyát, játékokat, stb. Persze lehet, hogy ezeket tojásnak álcázva fogja majd átadni, de akkor se búsuljunk. Na mindegy, egy a lényeg, hogy a legutóbbi számunkban belekezdtünk az IRC témába, de sajnos helyhiány miatt nem igazán jutottunk a végére, és mivel érkezett néhány levél is a témával kapcsolatban, úgy gondoltam, megírom a második részt. De előbb lássuk a szokásos szoftverismertetőt.

ANYNOTES 3.1

Talán valóban az a legjobb megnevezés rá, amit a fejlesztő cég weblapján találunk, mely szerint az AnyNotes egy „Personal Information Manager". A saját adatbázis-motorral hajtott program ugyanis forradalmasítja a papírfecniket (), segítségével mindenféle jegyzeteket tárolhatunk el, legyen az akár titkos, akár publikus információ, mivel az AnyNotes-szal az adatokat többféle jelszóval is levédhetjük. Akár komplett mapparendszert is készíthetünk, melyekben csoportosíthatjuk a különböző funkciójú jegyzeteket, amikhez tetszőlegesen fájlokat csatolhatunk, vagy linkeket is beszúrhatunk. Eltévedni biztosan nem fogunk a mappák között, hiszen a bal oldalon egy áttekinthető fastruktúra segítségével könnyedén navigálhatunk. Mindezeken túl a program remek keresőmotorral, és teljes értékű nyomtathatósági funkcióval is rendelkezik. Az már csak hab a tortán, hogy a kezelőfelülete nagyon szépre és áttekinthetőre sikerült, ráadásul még számtalan skin közül is válogathatunk. Mindenképp érdemes kipróbálni.

Weblap: http://www.anynotes.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

FLASH DESKTOP 2003

Ha úgy gondoljuk, hogy nincs még eléggé lelassítva mindenféle fölösleges dologgal az operációs rendszerünk, akkor itt a tökéletes alkalom arra, hogy ezt most megtegyük. A Flash Desktop

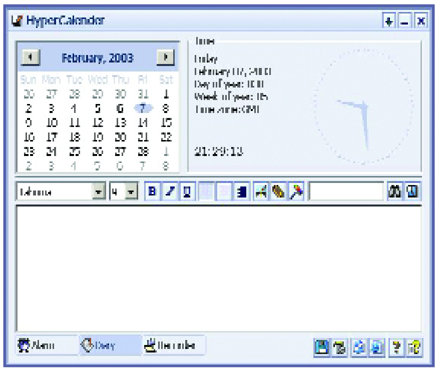
2003 segítségével egy adott flash fájlt (.swf) állíthatunk be asztalunk hátterének. Működése egyszerű, a program nélkül is nagyon könnyen megtehetjük ezt egyébként, mindössze egy HTML fájlba kell beszúrnunk az említett flash fájlt, és azt adni meg háttérként. Ezzel ugyan valóban eléggé szép felületet varázsolhatunk, ha ügyesek vagyunk, viszont „cserébe" lényegesen leterheli az operációs rendszert.

Weblap: http://www.toplang.com/users/flashdesktop/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

HYPERCALENDAR 1.53

Nagyszerű program határidőnapló vezetéséhez. Napokra lebontva vezethetünk szöveges és hangos naplót is. Ezenkívül rendelkezik figyelmeztető/riasztó funkcióval is. Kezelőfelülete szép és áttekinthető, és a kezelése sem okoz gondot még a kezdő felhasználóknak sem.

Weblap: http://www.foryoursoft.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit



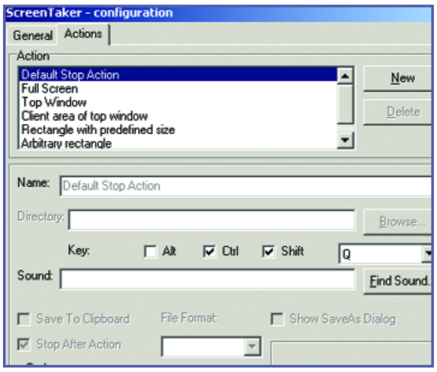
SLOTH'S PASSWORD MANAGER 3.3.0

Gondolom, nem csak nekem okoz mindig problémát a jelszavaim feljegyzése, rendszerezése, megőrzése. Akik velem egy cipőben járnak, azoknak remek segítőtárs lehet a Sloth's Password Manager. Segítségével az AnyNotes-hoz hasonló stílusban rendszerezhetjük jelszavainkat, és megjegyzéseket, lejárati időt fűzhetünk hozzá. További hasznos szolgáltatása még, hogy segítségével a beállított követelményeknek megfelelő jelszavakat generálhatunk, illetve hogy a már bejegyzett jelszavainkat leellenőriztethetjük, hogy mennyire biztonságosak. Keresőfunkcióval is rendelkezik, kezelőfelülete áttekinthető, könnyen használható.

Weblap: http://www.zemericks.com/
Licenc: Shareware
Korlátozás: Szolgáltatás limit

SCREEN TAKER 4.01

Már a nevéből is kikövetkeztethető, hogy a Screen Taker-t képlopásra érdemes használni, mivel másra nem lehet :)... Többféle, billentyűkombinációkkal vezérelhető képlopási mód közül választhatunk, a kapott eredményt pedig egyszerűen menthetjük BMP, JPEG, PCX, TGA vagy TIFF



formátumban. Természetesen a színminőséget és a tömörítés mértékét is beállíthatjuk előtte. Különösebb extra funkciókkal nem rendelkezik, így akinek csak a legfontosabb képlopási eszközök kellenek, azoknak megéri kifizetni a programért azt a tíz dollárt. Amennyiben ezt nem tesszük meg, úgy a shareware verzióban sajnos az elkészített képekbe egy kicsit belerondít, ezzel is jelezve, hogy érdemes lenne regisztrálni.

Weblap: http://gboban.hypermart.net/staker/
Licenc: Shareware

IRC (2. RÉSZ)

A múltkori számban tehát megtudtuk, hogy valójában mi is az az IRC, és mire lehet használni. Sőt, a flagek egy részét is ismerjük már, továbbá a fontosabb parancsokat is.

Flagek kiegészítés

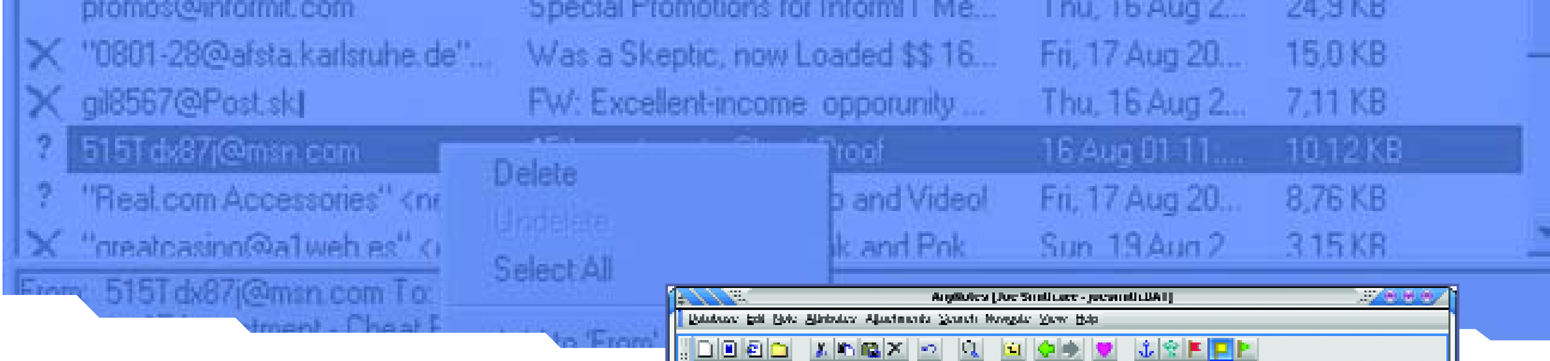
Megbeszéltük, hogy a csatornáknak és a usereknek is lehetnek úgynevezett flagjeik, amik általában valamiféle többletjogot vagy korlátozást jelölnek. A userek flagjait már ismerjük, most következzenek a csatornáké:

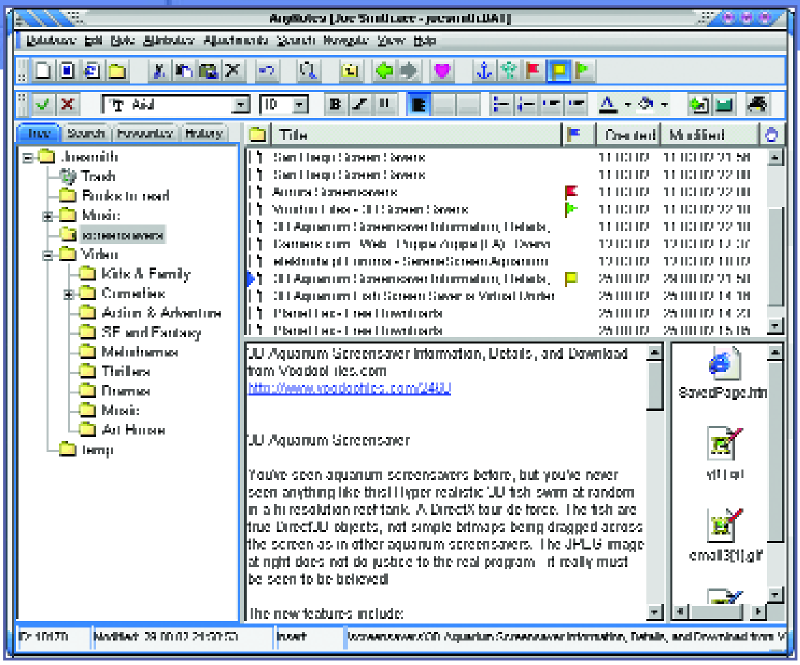
(+ / -) i: beállításával meghívásos lesz a csatorna, ami azt jelenti, hogy csak az tud belépni, akit egy operátor meghív az /invite [nicknév] [#csatornanév], vagy az illető hostja beleesik az „Invites List"-ben (később) található hostmaskok egyikébe.

(+ / -) l [szám]: userlimitet állíthatunk be a csatornára, a megadott számnál több kliens nem tartózkodhat bent.

(+ / -) p: priváttá tehetjük a csatornát, ami azt eredményezi, hogy a list parancsnál nem jeleníti meg a topicot, és nem kérhetik le kívülről a bent tartózkodók nickneveit.

(+ / -) s: ez a flag nem alkalmazható együtt az előbb ismertetett „p" flaggel, vagy az egyiket, vagy





a másikat állítjuk meg. Ennek segítségével nem tudják kideríteni, hogy egy adott ember, aki a csatornán tartózkodik, valóban ott van-e, mert nem jeleníti meg azt nekik a WHOIS lekérdezésnél, kivéve, ha a lekérdező személy is „tagja" a csatornának. A list parancsra ezzel a csatorna neve sem jelenik meg. Kívülről szintén nem lehet lekérdezni a bent tartózkodók nickneveit.

(+ / -) k [jelszó]: A csatornára való belépést adott jelszóhoz köthetjük. Belépésnél /join [#csatornanév] [jelszó] paranccsal tudunk bejutni.

(+ / -) m: Ennek aktiválásakor csak op és voice joggal rendelkező userek tudnak írni a csatornára.

(+ / -) n: Ezt mindig érdemes beállítani, mert így olyan, aki nem tartózkodik a csatornán, nem fog tudni írni rá.

(+ / -) t: Legtöbb esetben ezt is érdemes bekapcsolni. Utána csak op joggal rendelkezők tudnak majd a topicba írni.

INVITES/BANS/EXCEPTS LIST

Tulajdonképpen létezik még 3 „speciális" csatorna flag. Ezeket szintén csak operátorok oszthatják ki egy adott hostra, vagy hostmaskra.

(+ / -) b [hostmask]: Így tilthatunk (bannolhatunk) ki valakit/valakiket a csatornáról. Beállítása után az adott számítógépen lévő emberek nem tudnak belépni. Tehát például a /mode #pcguru +b *!*@*matav.hu hatására bárki, akinek a hostja matav.hu-ra végződik, nem fog tudni csatlakozni a csatornára.

(+ / -) I [hostmask]: Beállításával, akinek a hostja egyezik a megadott hostmaskkal, akkor is be tud lépni +i (invite only) flaggel rendelkező csatornára, ha nem kapott meghívást.

(+ / -) e [hostmask]: A megadott hostmaskra nem lesz érvényes a kitiltás.

Ha a mIRC-ben (alapértelmezettként) kettőt kattintunk a csatorna ablakában valahova, akkor megnyílik a „mIRC Channel Central" nevű ablak, amiben áttekinthetően megjelennek az előbbi három flaggel beállított hostmaskok, továbbá az egyéb csatorna-beállításokat is el lehet itt végezni, nem szükséges kézzel begépelni a parancsot.

A HOST/HOSTMASKRÓL NÉHÁNY DOLOG

Sokat beszéltünk már ezekről, ám eddig nem jutott hely arra, hogy leírjam, pontosan mit is jelölnek ezek a szavak, hiszen kezdő felhasználóknak esetleg ismeretlenek lehetnek.

IRC-n egy teljes host így épül fel:
nicknév!ident@host. Például: Jozsika!jozsef@matav.hu. A hostmask annyiban „különbözik", hogy helyettesítő karaktereket használunk benne; ezek már ismerősek lehetnek, mivel általában más alkalmazásoknál is ezekkel szokták jelölni őket. A * karakterrel tetszőleges számú karaktert jelölünk, a ?-lel pedig csak egyetlenegyet. Ennek a használatát már fentebb illusztráltam, de leírom újra; íme egy példa hostmaskra:
!@*matav.hu.

Sajnos megint csak azt mondhatom, hogy még mindig nem fért bele minden, amit szerettem volna leírni a témával kapcsolatban, de ha igénylitek, akkor a következő számban még lehet egy harmadik, befejező rész. Ehhez csak annyit kell tennetek, hogy, mint korábban is, jelezzétek ezen fajta igényeiteket a szerkesztőség felé.

Rusty

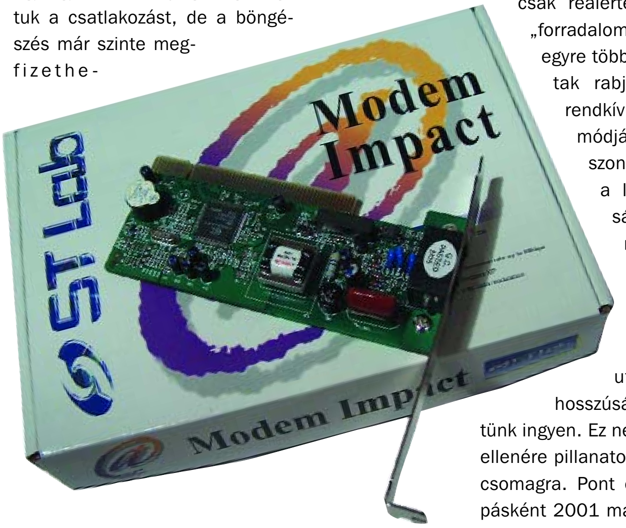
MODEM TESZT

TEREMHET MÉG BABÉR A DIAL-UP SZÁMÁRA IS

Bár az elmúlt egy évben sokat javult az internetezés lehetősége Magyarországon, ennek ellenére még mindig ötven százalék körüli az analóg hozzáféréssel rendelkezők száma, ezért úgy gondoltuk, nem árt felmérni a jelenlegi modempiacot.

Hazánkban 1998 óta van lehetősége az átlagembernek viszonylag megfizethető áron a világhálóra csatlakozni, ekkor vezette be ugyanis a Matáv az úgynevezett 150 forintos kedvezményt. Ez annyit jelentett akkoriban, hogy 22:00 óra után egy – megszakítatlan – helyi telefonhívásért maximálisan 150 forintot kellett fizetni. Mivel a betárcsázós internet-hozzáférések a szolgáltató oldaláról nézve egyszerű „beszélgetések”, így az adatkapcsolatra is érvényes volt a szolgáltatás. Ez a rendszer mindkét fél számára jó volt, a szolgáltató az ebben az időszakban szinte teljesen kihasználatlan rendszeréből pénzt tudott termelni, a fogyasztó pedig megfelelő felszerelés birtokában addig soha nem látott dolgoknak nézhetett utána. Aki az elmúlt 1-2 évben látott először Internetet, el sem tudja képzelni, hogy milyen volt az az idő, amikor egy egész éjszakás böngészés után az adatforgalom még a tíz megabájtot sem érte el – annyit, amennyit egy ma szokásos kapcsolat három perc alatt bonyolít.

A késői időpont miatt azonban az Internet széleskörű elterjedése elképzelhetetlen volt, napközben egy-egy e-mail erejéig még megkockáztathattuk a csatlakozást, de a böngészés már szinte megfizethetetlen telefonköltséggel járt volna. Éppen ezért követte óriási ünneplés pár évvel később a Matáv bejelentését: a 150 forintos kedvezmény időszakát előrehozták délután hat órára, és hétvégén egész nap – később bizonyos visszaélések miatt csak 15 órától – szintén kellőképpen olcsón böngészhettük kedvenc lapjainkat. Talán sokan nem tudják, de ez az „olcsó” igen relatív, ugyanis ekkor egész Európában Magyarországon volt a legdrágább az internetezés összköltsége, és nem csak reálértéket tekintve. Ennek ellenére a „forradalom” lassan, de biztosan megindult, egyre többen és többen próbálták ki, és váltak rabjává az információszerzés ezen rendkívül egyszerű, gyors és élvezetes módjának. 2000-ben újabb –bár viszonylag csekély – könnyítés érkezett a legnagyobb magyar telefontársaság részéről: a Mindenkinek csomag. Az előbb említett időszakok maradtak, de nem hívásonként kellett 150 forintot fizetni, hanem havi 4 000 forint átalánydíjért cserébe az említett időpontok után korlátlan darabszámú és hosszúságú helyi hívást kezdeményezhetünk ingyen. Ez nem volt jelentős előrelépés, ennek ellenére pillanatok alatt több tízezren fizettek elő a csomagra. Pont ezért jött derült égből villámcsapásként 2001 májusában a hír, hogy nem vesznek fel több „rendelést” a Mindenkinek csomagra, mert hamarosan az egész megszűnik. Ez óriási felháborodást keltett szerte az országban, és egy tüntetést is szerveztek, amit azután a rendőrségi tilalom miatt lefújtak. Ennek ellenére a mozgalom elérte célját: a Matáv „megkegyelmezett”, újra elérhetővé tette a kedvezményt, és a megszűntetési tervét is visszavonta. Eljött azonban 2002 tavasza, és minden kezdődött elölről. Nem fogadtak el több regisztrációt, és bejelentették, hogy július 1-jével törlik a csomagot. Ismét elkezdődtek a forrongások, szerveződések – ezúttal már komolyabban meg lett szervezve a tüntetés is, ahol ugyan a vártnál lényegesen kevesebben jelentek meg, de színvonalas beszédeket hallhattunk, és nem utolsósorban megalakult a magyar internetezők érdekvédelmi szervezete, a Netért is. Hiába volt azonban szervezettebb a demonstráció, a hatás ezúttal elmaradt: rövid huzavona után augusztusban véglegesen eltörölték a kedvezményt. Nem akarunk fölösleges indulatokat kelteni, az azonban tény, hogy ez a lépés rendkívül meggondolatlan volt a szolgáltató részéről – ez a részvényárfolyamukon hamar meg is látszott. Az volt ugyanis a reklámszöveg, hogy az analóg internet-előfizetés ára és a velejáró



	Controllerless PCI	Dialcom PCInetV92	ST Lab Modem Impact	DialcomRSnet	DialcomRSnet+s
Felület	PCI	PCI	PCI	COM	COM
Modem protokollok	Bell 103/212A, ITU-T V.21, V22A/B, V.23, V.22bis, V.32, V.32bis, V.34, K56Flex, V.90, V.92	Bell 103/212A, V.21, V22, V.23, V.22bis, V.32, V.32bis, V.34, V.34bis, K56Flex, V.90, V.92	Bell 103/212A, V.34bis, V.42, MNP 2, 3, MNP 5, V.90, V.92	V.90, V34bis, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23, Bell 212A/103	Bell 103/212A, ITU-T V.21, V.23, V.22, V.22bis, V.32, V.32bis, V.34, V.34bis, K56Flex, V.80, V.8, V.90, V.92
Lapka	Conexant	Conexant	Conexant	TOPIC	Conexant
Működés	hardveres	szoftveres	szoftveres	hardveres	hardveres
"Voice"	igen	nem	nem	nem	igen

telefonköltség nem sokkal alacsonyabb, mint a lényegesen nagyobb sávszélességet nyújtó, jobb minőségű ADSL vagy kábeltévés szolgáltatás. Ez teljes mértékben igaz is volt, csak azt az „apróságot" felejtették el, hogy Magyarország nem egészen tíz százalékán volt ebben az időben elérhető szélessávú internet-szolgáltatás, még Budapesten is 50 százalék alatt maradt a lefedettség. A kormány támogatásával viszonylag kedvező új csomagokat vezettek be a hetente csak pár órát internetezők számára, így ők kétségkívül jól jártak a döntés után, a nagyobb igényűek többsége azonban megoldás nélkül maradt. Röviden összefoglalva tehát ezek a lépések vezettek ahhoz, hogy 2003-ban a magyar internetezők többsége még mindig az elavult, lassú, rossz minőségű betárcsázós, modemes kapcsolatot kényetlen igénybe venni, ezekről azonban manapság nagyon keveset hallani, úgyhogy itt az ideje, hogy kicsit átnézzük az internetezéshez elengedhetetlen modemek piacát.

A modemeket két fő csoportra oszthatjuk kialakításuk szerint: vannak belső modemek, ezek egyszerű kártyák, és ISA, PCI, ACR vagy CNR foglalattal rendelkeznek, valamint vannak külső modemek, amik a számítógép házán kívül helyezkednek el, és hagyományos soros vagy USB port köti őket a rendszerhez.

Kezdjük a belső modemekkel. Ezek értelemszerűen a kisebb előállítási költség miatt lényegesen olcsóbbak, azonban ezen belül is nagy árkülönbségek lehetnek. A belső modemeknél szintén két kategóriát különböztetünk meg, az úgynevezett hardveres és a szoftveres megoldásokat. A hardveresek lényegesen „önállóbbak", a modemen található lapka végzi a feladatok döntő többségét, ezáltal gyorsabb és megbízhatóbb, mint az ezeket a processzorra hárító szoftveres társaik – ugyanakkor természetesen drágábbak is.

Első versenyzőnk az 5500 forintos bruttó áron beszerezhető Controllerless PCI V.92 Fax/Modem/Voice. Ez az egyetlen hardveres belső modem a mezőnyben, de az ára még így is nagyon kedvező. Sebessége és processzorterhelése a külsőkével is felveszi a versenyt, ára pedig messze elmarad tőlük, így már rögtön az elején kijelenthetjük, hogy ár/teljesítmény aránya ennek a legkedvezőbb. Mellékelt táblázatunkban egyébként a SiSoft Sandra tesztek azt jelentik, hogy maximális letöltés mellett az adott tesztet lefuttatva milyen eredményt kapunk – vagyis mennyire terheli le a processzort a modem.

A Dialcom PCInetV92-ről hiába hirdeti büszkén a gyártó, hogy a magyar hálózatokra lett hangolva, ez csak a maximális csatlakozási sebességében (50 600 bps) tűnt ki, a folytatás nem ilyen kedvező. Az még rendben van, hogy szoftveres megoldásról lévén szó némi teljesítményt vesztünk használatakor, az azonban nem bocsánatos bűn, hogy komoly processzorterhelés esetén azonnali vonalbontás (szakadás) következik be.

Még tovább rontja a Dialcom megoldásának hírét az, hogy tesztünk legolcsóbb, legnévtelenebb tagja, mely 3300 forintért hazavihető, ugyanezzel a lapkával – tehát ugyanúgy szoftveresen – hibamentesen üzemel. Nem akartuk elhinni a dolgot, ezért 20-szor lefuttattuk Sandra kisasszony kíméletlen tesztjét, a kártya végig állta a sarat. A Dialcom már háromból kétszer bontott.

Mivel az USB-s tesztpéldánnyal több-kevesebb problémánk akadt, a külső modemek kategóriáját a Dialcom két különböző lapkára épülő megoldása, az RSnet, és az RSnet+S képviselte. A két készülék kívülről teljesen azonos, mindössze annyi a különbség, hogy az RSnet TOPIC, az RSnet+S Conexant lapkával van szerelve, és van rajta fülhallgató kimenet illetve mikrofon bemenet. Egyiküknél sem jelentkezett semmiféle probléma, azonban a 11 500 forintba kerülő RSnet jelentősen lassabb, mint a 15 000 forintért kapható RSnet+S, de akinek nem számít a késleltetés – vagyis nem akar valósidejű kapcsolatot létesíteni másokkal –, annak nem éri meg a többletköltséget.

Mára tehát mindenki számára elérhetővé vált egy modem beszerzése, 3300-tól 15 000-ig bárki találhat magának megfelelőt. Sokat fejlődött a technika ezen ágazata is az elmúlt években, így már a névtelen termékekkel sincs probléma, sőt, néha a 3300 forintos „gagyi" sokkal megbízhatóbb, mint a 4700 forintos márkás változat. Személy szerint a külső modemet – hacsak nem akarjuk hurcolászni – semmiképpen nem javaslom, mert a hardveres Controllerless PCI éppen olyan megbízható, és egyikük késleltetése sem alkalmas internetes játékra, böngészni pedig mindkettő megfelel, így nem éri meg négyszer annyi pénzt költeni rá.

A modemek tesztjét a Demand 2000 Kft. támogatta.

	Chello	Controllerless PCI	Dialcom PCInetV92	ST Lab Modem Impact	Dialcom RSnet	Dialcom RSnet+s
Ping #1	20	140	170	140	130	110
Ping #á2	44	160	170	170	150	130
Ping #3	22	140	140	140	120	115
Sandra MM	11900	11900	11500	11500	11900	11900
Sandra Arith	7950	7950	7700	7700	7950	7950
Csatlakozás	512	46.6	50.6	45.2	49.2	48
Ár	-	5400	4700	3300	11500	15000

Yvorl

ATI RADEON 9800, 9600 ÉS 9200,

AVAGY A KIRÁLY TOVÁBB HÓDÍT

Bár eredetileg úgy volt, hogy csak a hannoveri CeBIT kiállításon hallunk először pontos információkat az ATi következő grafikus lapkáiról, a gyártó mégis úgy döntött, hogy már a két héttel korábbi Game Developers Conference-en fellebbenti a fátylat róluk.

Már a múlt havi PC GURU-ban is olvashattatok arról, hogy a GeForce FX 5800 Ultrának nincs sok keresnivalója a piacon. Érdekes dolog azonban, hogy az elmúlt hat hónapban mindössze egymillió DirectX 9.0 támogatású videokártya fogyott, ez csak – az integrált grafikus magokat nem számítva – a piac 3-5 százalékát jelenti, tehát a leggyorsabb grafikus processzor elkészítése önmagában kevés. Erre az ATi vezetői is rájöttek, így most gyakorlatilag a 3D-s gyorsítók piacának minden szegmense számára új megoldásokat készítettek az R350, az RV350 és az RV280 személyében.

R350: A FINOMHANGOLT R300

Az elmúlt hónapokban nagyon sok, egymásnak gyökeresen ellentmondó pletyka látott napvilágot az R350-ről. Eleinte biztosra vehettük, hogy ez már 0,13 mikronos technológiával készül, később azonban azt mondták, hogy az alacsonyabb selejtarány érdekében maradnak a 0,15-nél, majd pár hete ismét azt hallhattuk, hogy 0,13 mikronon készül, mivel a gyártási problémák már megszűntek. Hasonló huzavona zajlott a memória körül is: hol azt hallhattuk, hogy az alacsonyabb költségek miatt maradnak a DDR-I-nél, hol azt, hogy inkább a GDDR-II-t választják.

A végeredmény kicsit vegyes lett: a gyártástechnológia maradt 0,15 mikron, a memória pedig DDR-I, de valószínűleg az utóbbi nem tart soká. Most sokan arra gondolhatnak, hogy ha a GeForce FX 0,13 mikronos technológiával tud készülni, akkor az ATi miért nem? A válasz egyszerű: az NVIDIA is belátta, hogy egyelőre nem lehet megfelelő selejtaránnyal ilyen bonyolultságú lapkákat készíteni 0,13 mikronon, ezért bejelentették: a GeForce FX alacsonyabb órajelű példányai 0,15 mikronon készülnek! Tehát az R350 nem más, mint egy magasabb órajelen futó, kicsit finomhangolt R300. Érdekes azonban, hogy a lapka végleges órajele „mindössze" 380 MHz lett, ami nem túl magas, hiszen már az első R300-ak is képesek voltak 400 MHz környékén üzemelni komolyabb – de még levegő – hűtéssel. A lapka egyébként egészen minimális mértékben tér el elődjétől, lássuk csak, hogy mi változott.

A egyik legfontosabb a Hyper-Z III továbbfejlesztése, vagyis a Z gyorsítótár kibővítése és a következő generációs játékokhoz történő optimalizálása. Ez utóbbi a stencilműveletek optimalizációját jelenti, amelyeket elsősorban árnyékok képzésénél használnak a játékok. Ez pedig egyre gyakoribb, elég csak a Splinter Cellre vagy a Doom III-ra gondolni. Továbbá az ATi Z- és színtömörítő algoritmusa is megújult, de ezeket csak az élsimítás bekapcsolásakor érzékelhetjük, mivel egyébként nincs hatásuk. A SmartShader 2.0 is megújult, a 2.1-es változat már egy úgynevezett „F-Puffert" is használ, a rövidítés a Fragment-Stream FIFO Bufferre utal. Ez az új technológia lehetővé teszi bármekkora hosszúságú shader program futtatását egyetlen menetben. Az NVIDIA a „DirectX 9+" jelöléssel próbálta jelezni azt, hogy kártyája többet tud, mint amit a DirectX 9 elvár tőle, és mivel az R350 előbb említett F-puffere ezen is túltesz, a rendkívül fantáziadús „DirectX 9++" jelöléssel fogunk találkozni ezentúl nap mint nap.

A SmoothVision 2.1 elődjétől a jobb memóriakezelésben és a 6:1 arányú színtömörítésében tér el, szemben a GeForce FX 4:1-ével. A többi tulajdonság maradt a régi. Az első R350-re épülő termék a Radeon 9800 Pro, melynek magja 380 MHz-en, memóriája pedig 680 MHz-en (340 DDR) fut. Ez ugyan csak 17 illetve 10 százalékos növekedés az eredeti 325/620-hoz képest, de ha hozzátesszük, hogy a kártya indulóára azonos lesz a Radeon 9700 Pro kezdeti árával, akkor már nem is hangzik olyan rosszul.

A Radeon 9700 sorozathoz hasonlóan ebből is készül majd nem Pro változat is, amely csak alacsonyabb órajelében (325/620, mint a 9700 Pro esetén) és árában tér el nagyobbik testvérétől. Hírek szerint néhány hét múlva elkészül a 256 MB GDDR-II (!) SDRAM-mal szerelt változat is, de ez jelentősen drágább is lesz.

R350 KONTRA R300: A TELJESÍTMÉNY

Az nyilvánvaló, hogy a magasabb órajel miatt az R350 gyorsabb az R300-nál, az azonban sokkal érdekesebb, hogy a fentebb említett optimalizációk és továbbfejlesztések mekkora előnyt jelentenek, ha a két grafikus mag azonos órajelen fut, ezért az első összemérés mindkét kártya esetén 325/620 MHz-es órajelen történt. Ahogy az a táblázatból is kiolvasható, élsimítás és anizotropikus szűrés bekapcsolása nélkül teljesen azonos értékeket kap a két termék. Ha azonban bekapcsoljuk a négyszeres élsimítást és a teljesítményt előtérbe helyező anizotropikus szűrést, rögtön 10 százalékkal gyorsabb az R350. Ha a még nagyobb memória-sávszélességet igénylő, teljesítményorientált módot használjuk, akkor egészen elképesztő, harminc százalékos előnyre tesz szert az újabb lapka azonos órajelen.

AZ RV350

Az RV350 felépítése lényegesen egyszerűbb, mint az R350-é, így az ATi itt meg merte kockáztatni a 0,13 mikronos gyártást. Maga a

	ATI Radeon 9500	ATI Radeon 9500 PRO	ATI Radeon 9600 PRO	ATI Radeon 9700 PRO	ATI Radeon 9800 PRO	NVIDIA GeForceFX 5800 Ultra
Gyártástechnológia	0,15 Mikron	0,15 Mikron	0,13 Mikron	0,15 Mikron	0,15 Mikron	0,13 Mikron
Tranzisztorok száma	~107 Millió	~107 Millió	ismeretlen	~107 Millió	~107 Millió	125 Millió
Memóriasín	128-bit DDR	128-bit DDR	128-bit DDR/2	256-bit DDR	256-bit DDR/DDR2	128-bit DDR2
Memória sávszélesség	8,8 GB/s	8,8 GB/s	9,6 GB/s	19,8 GB/s	21,8 GB/s	16 GB/s
Pixel Fillrate	1.1 Gigapixel/s	2.2 Gigapixel/s	1.6 Gigapixel/s	2.6 Gigapixel/s	3.04 Gigapixel/s	~4 Gigapixel/s
AGP sín	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Memória	64/128 MB	128 MB	128 MB	128/256 MB	128/256 MB	128/256 MB
VPU órajel	275 MHz	275 MHz	400 MHz	325 MHz	380 MHz	~500 MHz
Memória órajel	270 MHz	275 MHz	300 MHz	310 MHz	340 MHz	500 MHz
	(540 DDR)	(550 DDR)	(600 DDR)	(620 DDR)	(680 DDR)	(1000 DDR2)
Memória	ismeretlen	BGA 3.6 ns	ismeretlen	BGA 2.9 ns	ismeretlen	BGA 2.0 ns
Vertex Shader	4	4	4	4	4	FP Array
Pixel Csővezetékek	4	8	4	8	8	4
Csővezetékenkénti TMU	1	1	1	1	1	2
Vertex S. Változat	2	2	2	2	2	2.0+
Pixel S. Változat	2	2	2	2	2	2.0+
DirectX generáció	9	9	9	9	9 (++)	9.0 (+)
Memória optimalizációk	Hyper Z III	Hyper Z III	Hyper Z III	Hyper Z III	Hyper Z III+	LMA II
Egyéb optimalizációk	SmartShader 2.0	SmartShader 2.0	SmartShader 2.0	SmartShader 2.0	SmartShader 2.1	IntelliSample
	SmoothVision 2.0	SmoothVision 2.0	SmoothVision 2.1	SmoothVision 2.0	SmoothVision 2.1	
Támogatott kijelzők	2	2	2	2	2	2
Belső RAMDAC-ok	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz
Külső RAMDAC-ok	-	-	-	-	-	-
Ár (dollár)	179 (induláskor)	199 (induláskor)	169-199	399 (induláskor)	399	399

lapka a Radeon 9500 és 9500 Pro utódjának készült, a változtatások jelentőségének megértése érdekében érdemes kitérni egy kicsit a Radeon 9500/Pro-ra. Fontos tudni róluk ugyanis, hogy kellő idő hiányában igen elkapkodott termékek az ATi részéről. Mivel a középkategória lefedetlen volt, gyorsan kellett lépnie a cégnek, nem volt idő új magot tervezni, ezért úgy döntöttek, hogy a Radeon 9700 (Pro) 4x64=256 bites memóriavezérlőjét egyszerűen lebutítják 2x64=128-ra, illetve a nem-Pro változat esetén a nyolc csővezeték felét kikapcsolják. Csakhogy az R300 lapka pufferei a 4x64 bites vezérlőre lettek optimalizálva, ezért a sávszélesség visszavétele nagyon érzékenyen hatott a teljesítményükre. Az RV350 ezt a kérdést megoldja: egyértelműen 128 bites memóriavezérlőhöz alakították a felépítését. Mivel azonban az olcsó előállítás érdekében a Radeon 9500 Pro nyolc renderelő

csővezetékével szemben mindössze négy maradt (mint a nem-Pro változat esetén), elképzelhető, hogy a teljesítménye mégsem lesz meggyőző – ezt sajnos csak pár hét múlva, az első tesztek megjelenése után tudhatjuk meg.

Érdekes még, hogy a 130 nanométeres gyártásnak köszönhetően lehetőség nyílt az R350-ben található Hyper-Z motornál fejlettebb készítésére, ami 6:1 helyett 8:1 arányú Z tömörítésre képes. Az RV350 kétféle kivitelben lesz kapható: a 400 MHz-es mag és 600 MHz-es memória órajellel rendelkező Radeon 9600 Pro, és a 325/400-as Radeon 9600 formájában. A 9600 Pro változatának órajele jelentősen magasabb, mint a Radeon 9500 Pro 275 MHz-e, így remélhetőleg a megfelezett csővezetékek száma nem okoz különösebb problémát. Ha pedig belegondolunk, hogy a Radeon 9500 az RV350-nél sokkal drágábban előállítható R300 mag ellenére 40 000 forintért elérhető, az RV350 igazi sikerterméknek ígérkezik.

RV280 AVAGY RADEON 9200

A most bejelentett három lapka közül egyértelműen ez a legjelentéktelenebb, csak a 8x-os AGP támogatásban tér el a Radeon 9000-től, ez azonban semmit sem javít a teljesítményén. Így a számozás ellenére az újabban 9100 néven futó jó öreg R200 sokkal jobban megéri a pénzét.

R350 KONTRA NV30

Végül pedig nézzük a legfontosabb teszteket, vagyis azt, hogy mit nyújt a Radeon 9800 Pro teljes sebességen a GeForce FX 5800 Ultrával és a Radeon 9700 Próval szemben. Élsimítás és anizotropikus szűrés használata nélkül csak 5 százalékkal gyorsabb az R350 elődjéhez illetve a konkurens NVIDIA GeForce FX 5800 Ultrához viszonyítva, ennek oka valószínűleg a processzorlimitáltság. De ez az eredmény azért sem lényeges, mert aki ilyen kategóriájú grafikus kártyába fekteti pénzét, nyilvánvalóan szeretné a lehető legjobb képminőséget elérni, ahhoz pedig élsimítás és anizotropikus szűrés szükséges. Ezek bekapcsolása után Unreal Tournament 2003 alatt egészen hihetetlen különbség mérhető! A Radeon 9700 Pro már korábban is nagyon jól szerepelt, de a Radeon 9800 Pro bőven túlszárnyalja: elődjét 22, vetélytársát pedig 47 (!) százalékkal utasítja maga mögé – az új HyperZ III+ és SmoothVision 2.1 megteszi hatását. Ez a különbség nagyságrendileg minden játék esetén állandó, egyedül a CodeCreatures Codebench teszt alatt változik a helyzet, de ezt a „problémát” már a korábbi GeForce FX cikkünkben is említettük.

Végeredményben tehát elmondhatjuk, hogy az ATi sikeresen megerősítette vezető pozícióját a felső kategóriában, és a többi szegmens meghódítására is minden esélye megvan. Aki jelenleg Radeon 9700 (Pro) tulajdonos, az ne gondolkodjon a cserén, leghamarabb a 256 MB GDDR-II memóriával szerelt Radeon 9800 Pro teheti indokolttá számukra. Aki a középkategóriában érdekelt, mindenképpen várja meg az első RV350 teszteket a vásárlás előtt, mert nagy valószínűséggel meg fogja bánni, ha mást választ.

1024X768X32 4X-ES FSAA, 8X-OS ANIZOTROPIKUS SZŰRÉS

	UT 2003	Serious Sam 2	Comanche 4
Radeon 9800 Pro (Performance)	160.3	133.8	54.8
Radeon 9800 Pro (Quality)	132.8	107.6	52.9
Radeon 9700 Pro (Performance)	130.3	115.7	50.1
Radeon 9700 Pro (Quality)	90.4	96.2	40.8
GeForce FX 5800 Ultra (Balanced)	108.6	86.4	49.7

Yvorl

WWW.HARDWAREOC.HU

WIRELESS ESZKÖZÖK

Van kiút a kábeldzsungelből?

Mostanság nagy „divat” készül kikerekedni a vezeték nélküli eszközök alkalmazásából, és a gyártók, mint mindig, igyekeznek a felhasználók vágyait valóra váltani. Mind több és több különféle periféria és önálló eszköz lát napvilágot, mely egy, vagy esetleg több megoldást tartogat e téren számunkra.

Alapvetően két egymástól jól elkülöníthető kommunikációs megoldást fogunk vizsgálni, az egyik az infravörös (IR), a másik lehetőség a rádiófrekvenciás (RF) adat- (impulzus-) továbbítási módszer, mindkét esetben számos előnyt és néhány hibát (fizikai-, vagy jelenleg még megoldatlan technikai korlátot) lehet felfedezni.
Feltűnhetett, hogy minden egyes írásomban kitérek az energiagazdálkodásra, most sem lesz ez másként – hiába, a hatásfok megszállottja vagyok. Pontos adatokkal szinte lehetetlen lenne szolgálni, de a fogyasztás szempontjából a következőképpen lehetne sorrendbe helyezni a megoldásokat: legkedvezőbb még mindig a huzal (természetesen jó minőségű vezetőről beszélünk), ezt követi az IR kapcsolat nyújtotta lehetőség, majd határozottan lemaradva jön a rádiós kapcsolat, mint legpazarlóbb megoldás. Itt megjegyezném, hogy a luxusautókat sem azért szeretjük, mert keveset fogyasztanak... hanem azért, mert többet nyújtanak az átlagtól.

IR – FÉNY NYOMÁBAN

Kiforrott, jól működő adatkapcsolati alternatíva, melynek főként fizikai korlátai vannak, látószöge (30-60 fok) és hatótávolsága (<3m) korlátozott. Point-MultiPoint kapcsolatra (eszköz konferencia, kettőnél több eszköz esetén) nem készítették fel, viszont remekül helyettesíti a soros portot, a legtöbb alaplapon integrálva is megtaláljuk a lassabb, 115 kbps változatát, a gyorsabb 4 Mbps változattal integrálva leginkább hordozható számítógépekben lehet találkozni (újabban már nélkülözik). Infrát használva megkönnyíthetjük például a digitális fényképezőgép vagy egy mobiltelefon csatlakoztatását a számítógéphez, de találni fogunk beviteli eszközöket is szép számmal, melyek inkább villognak, mintsem madzagon lógjanak naphosszat. Nekem az a tapasztalatom, hogy az egerek és billentyűzetek elemfaló hozzáállást tanúsítanak, nem is beszélve a rádiós „fene-egerekről”, ráadásul a súlyuk is lényegesen több (főleg egereknél, a telepből adódóan), mint „pórázos” társaiké, mindazonáltal saját elhatározás kérdése a használatuk.

Kábelnetes egér USB-n keresztül, a Commodore 64-en. A múlt és a jövő találkozása.

Alaplapi vagy soros portra csatolható egységekhez már 6-8 ezer Forintért, USB-s és FireWire-os (IEEE-1394) kapcsolódási felületű darabokhoz 12-16 ezer Forintért juthatunk hozzá, ez utóbbiak természetesen 4 Mbps sebességűek.

RF – HA ELNYEL A HULLÁMZÁS

Legnagyobb különbsége és előnye, hogy a hullámok terjedése gömbkarakterisztikus (tányér antennával nagymértékben irányítható), így az adótól, tereptárgyaktól és légköri viszonyoktól függően sugár irányban terjed, valamint nem csak Point to Point, ha nem a már korábban említett Point-Multi-Point kapcsolódásra is képes. A technológia olyannyira elterjedt, hogy ma már hazánkban is szolgáltatnak Internet-elérést ilyen eszközpark segítségével, ezt RDSL (az ADSL-hez vajmi kevés köze, hacsak azt nem vesszük alapul, hogy aszinkron korlátozás, 384/64! Pedig ez esetben nem volna indokolt) néven igyekeznek elterjeszteni, mely a WLAN (Wireless LAN) szabványon alapul, de erre még később visszatérünk.

BLUETOOTH

A kék fog nem fogorvosi probléma

A Bluetooth fejlesztését 1994 a hírközlésben és telekommunikációban komoly tapasztalattal bíró Ericsson cég kezdeményezte, miután nagy igény mutatkozott a vezeték nélküli adatátvitelre „házon belül”.
Ez a szabvány optimális megoldást jelentett helyi hálózatok kábelmentesítésére, 100 méteres maximális hatótávolsága és 1 Mb/s-os átviteli sebessége elegendő az átlagos adatforgalom lebonyolítására, és nem összehasonlítandó a 100 Mb/s átviteli sebességű csavart érpáros hálózattal.
Ezen szabvány arra hívatott, hogy stabil, egyszerű és könnyen felépíthető és formálható kapcsolatot

létesítsen két eszköz között, legyen az akár számítógép, mobiltelefon, PDA vagy más eszköz. A Bluetooth a 2,4 GHz-es frekvenciatartományt használva egyidejűleg képes a hang és adat továbbítására. Ez a megoldás könnyedén integrálható már meglévő kábeles hálózatokba az ISO szabványnak köszönhetően, a Bluetooth a fizikai réteget helyesíti a 7 rétegből, így gyakorlatilag bármely ismert – vagy felfedezésre váró – hálózati protokoll képes rajta keresztül zajlani.

Több hálózati összetevőket gyártó cég készített hálózati csomópontokat, melyek több eszközzel tudnak teljes sávszélességen kommunikálni egy időben.

Megeshet, hogy egyre több eszközben fogunk találkozni ilyen jellegű vezeték nélküli megoldásokat, akár a mindennapi, otthoni munkára is, mint például nyomtatók, billentyűzetek, egerek, stb.

Az alap perifériákat itt is éppúgy megtaláljuk a repertoárban, akárcsak az IR esetében, de egy nagyon fontos alkalmazásmóddal egészül ki a paletta, ami pedig nem más, mint a számítógépek hálózatba kapcsolásának lehetősége rádióhullámon keresztül, az erre kifejlesztett szabvány a már imént említett WLAN, az ilyen hardver eszközök képesek 11 Mbps sebességgel áramoltatni az adatokat az éteren keresztül (IEEE 802.11a, és IEEE 802.11b szabvány).

Az összes kábeles hálózatból jól ismert összetevőt sikeresen adaptálták erre a platformra is, így találunk hálókártyákat, routereket csakúgy, mint switcheket (AP – access point, elérési pont). A LinkSys fejlesztésében jelent meg egy USB 2.0 portra csatlakoztatható Pen Drive méretű 11 Mbps-es változata, mely az Universal Serial Bus-tól már megszokott kényelemmel telepíthető.

A napokban megjelenik a piacon egy emeltebb sebességű változata a WLAN-nak, az 54 Mbps-es (IEEE 802.11g) sebességű, melyet a CeBIT-en több gyártó is bemutatott, ez a kapcsolási sebesség már komolyabb alkalmazási területekre be fogja juttatni a szabványt. Hátrányaként említhetjük meg viszont a légköri viszonyok változására való érzékenységet – itt nem a telefüstölt irodai légtérre gondolok, sokkal inkább a kültéri alkalmazásmódra, mely páratartalom-függő, előfordulhat, hogy nagyobb ködben, esőben, havazásban felmondja a szolgálatot. Másik hátránya rugalmasságából adódik, mégpedig azért, mert hatókörön belül lehallgatható. Ezért fejlesztettek ki egy titkosítási eljárást, a WEP-et (Wireless Encryption Protocol), mely az adatok titkosításáért felel, és a teljesítményben igen minimálisan fejti ki negatív hatását.

BLUETOOTH

Rádiókapcsolat biztosítása USB-hez hasonló egyszerűséggel és kényelemmel, de azért ne higgyük, hogy annyira egyszerű volna: az első pillanatokban magam is megküzdöttem a siker érdekében, és bátran állíthatom, hogy begyakorolt lépések birtokában, melyeket igyekszem most megosztani, pár másodperc alatt sikeresen bekonfigurálhatjuk a kívánt adatkapcsolatot.
Első egy kétlépcsős hitelesítési eljárás, az úgynevezett párosítás, ezt megelőzően semmi nem történhet azon kívül, hogy az eszközök látják egymást. Javasolt a folyamatot egy számítógépen megindítani (más eszközről is kezdeményezhetünk, de talán egy kicsit bonyolultabb), ha felderítettük az eszközt, és megkezdjük a procedúrát, meg kell adnunk egy kódot, melyet a másik eszköznek is meg kell majd adni, amikor kérni fogja – ez pár lépés csak leírva tűnik soknak, alkalmazva pár pillanat elegendő hozzá.
A hálózatkezelés két komputer között egy picit kacifántos, javasolt mindkéz gépen a BT hálózati interface beállításai között az összes hitelesítési eljárás kikapcsolása, és csak a TCP/IP protokoll használatát hagyjuk meg, valamint javasolt fix IP-t beállítani, és a NullModem (egy virtuális COM port) sebességét is tegyük 921 Kbps-re. Nem törhetünk a WLAN babérjaira, de egy hálózati játék el fog ketyegni vele.
Egy USB-s egységhez 11-12 ezer forintért juthatunk hozzá. Tesztünk szerint két EPoX BT-DG02 20 méteren és 1-2 falon keresztül kitartóan beszélgetett, ám a sebesség ilyenkor már radikálisan lecsökkent.

Remélem, ezen „okosságokat” alkalmazva tudtam a kábelmentesítésben segíteni.

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

Jó estét mindenkinek! Nekem legalábbis az van. Mármint este. Hogy jó-e, az nem biztos, sőt, biztos, hogy nem. Ez nem az én hetem volt, mert beteg lettem, meg hát az sem volt igazán bejövős, hogy márciusban esik a hó. Tudom, mikor ti ezt olvassátok, azon töritek a fejetek, hogy hol van már március, de hát én a múltban élek, mert most van lapzárta, és nekem nagyon távolinak tűnik még az április (de már csak 38 napot kell aludni a nyusziig). Na mindegy, nem siránkozhatok, mert kaptam levelet dögivel, még postai úton is, úgyhogy itt az ideje, hogy belevágjak.

ILYEN VAGYOK?

A 2003/2-es számban azt írtad, hogy találgassunk, mit csinálsz akkor amikor nem a leveleinket olvasod.
1. tipp: alszol vagy vécézel!
Ez tuti.
2. tipp: a fene tudja!
Ez nem biztos.
A második kérdésed pedig az volt, hogy tippeljünk hogyan nézel ki:
Valószínűleg két szemed, két-két lábad és kezed van. Gondolom sörhasad :), és az is biztos hogy szemüveges vagy. Na?
Remélem eltaláltam. Légyszi tegyél be a lapba, akkor nem mondom el, hogy a bug nemis bug, Real Madrid club de fútbol. Bár engem ez egyáltalán nem érdekel, herótom van a Real-tól. FORZA JUVE!

Ahoi, Czibi (egy hűséges olvasótok)

Namármost az első tipp nem is rossz, hát igen, a biológia örök érvényű igazságokat rejteget. A második is igaz, mert múltkor mondtam el neki a jó válaszokat, lehet nála érdeklődni. A végtagjaimmal nagyjából az általad leírtak passzolnak, viszont a látószerveimmel tévedtél, nekem váltakozó számú szemem van, s a kettő csak az alap (a többi néha a lábamon jelenik meg, és azt mondják, hogy holmi baromfiaktól kölcsönöztem). A focis hozzászólásról nem mondok semmit, ez úgyis kísérteni fog egész életemben (Grillo karácsonyra egy eredeti Fifa-t fog kapni a szerkesztőségtől, ez már tuti – Bear).

CS FOREWER

Szeva mindenkinek a guruba és gurun kivűl!!
Nah.... végre irnak azok is akik csznek.. ez végre nagyon jo!!!
Lenne egy két gondolatom CS-vel kapcsolatba a CD-n:
- Tehetnétek pl.: szerverlistat is fel annak biztos örülnének a kölykök, egy két netes cimet.., egy-két OGC-t... :D na azt ne!!
segítségnek pl HOGYAN CSINALJAK SERVERT 24 órára es tovabb!!

Neked meg azt ajánlom hogy CSzz sokat es tanulj hátha összeakadunk valamerre a CSHU s szerverek között na ennyi lenne CSa allz meg minden....

the.watcher

Ui.: aki CSzik az NE merjen CSalni mert el*****assza a cs-t!!!

Hát igen. Ezt a két betűt játékos társadalmunk nagy része jól ismeri, rajtam is kellemes borzongás fut keresztül már akkor is, ha csak leírva látom. A kéréseket biztos meglátja Hunter, ebben az ügyben ő a felelős, majd jól szólok neki, akkor majd meggondolja. Attól meg reszkess, hogy találkozzunk, mert viszem a Levrovos formám, és jól levadászlak (Elképzeltem ahogy Grillo egy 101 gombos billentyűzetet lóbálva rohan a tag felé, hát nem lenne semmi – Bear). A skinem is lap alakú, úgyhogy ha oldalazva közelítelek meg, akkor észre sem veszel...

CSUPA NAGYBETŰ

SZEVASZ GRILLO!
A MÚLTKORI LEVÉLHEZ SZERETNÉK HOZZÁSZOLNI, AMELYIKBEN A JÁTÉKLEÍRÁSOK CD-RE TÖRTÉNŐ KIÍRÁSÁRÓL VOLT SZÓ.
SZERINTETEK A NYOMTATÓT MINEK TALÁLTÁK KI? MERT MINDIG AZZAL JÖTTÖK, HOGY NEM LEHET KIRAKNI A LEÍRÁSOKAT A CD-RE, MERT AKKOR JÁTÉK KÖZBEN KELLENE CSERÉLGETNI A CD-KET, DE HA KIRAKNÁTOK A CD-RE, CSAK KI KELLENE NYOMTATNI A LEÍRÁST AKINEK KELL, DE GONDOLOM MOST AZZAL FOGSZ JÖNNI, HOGY AKINEK NINCS NYOMTATÓJA, AZ MIT CSINÁLJON. SZERINTEM MA MÁR NEM OLYAN DRÁGÁK A NYOMTATÓK ÉS ELÉG SOK EMBERNEK BIZTOS, HOGY VAN. EZZEL NEM AZT AKAROM MONDANI, HOGY A LEÍRÁSOK MIATT VEGYEN VALAKI.
AMUGY AZ ÚJSÁGBAN A MULTKORI LEVROV NAGYON GYENGÉRE SIKERÜLT A MULTKORI LEVELEK SZINTE MIND A FOCIS TÉMÁRÓL SZÓLTAK, NEM TUDOM KINEK AZ ÖTLETE VOLT BELERAKNI EZT A SOK EGYFORMA LEVELET, VAGY TALÁN ILYEN KEVESEN IRNAK, HOGY NEM TUDTOK ÉRTELMES LEVELEKET BERAKNI. AZ ELSŐ SZÁMBAN PÉLDÁUL A CIKK ÍRÓJA ÜGYESEN MEGVÁLASZOLGATTA A SAJÁT LEVELEIT. GRATULÁLOK HOZZÁ, MERT NEMTUDOM KIVEL TUDTA BEETETNI, HOGY AZT MÁSOK IRTÁK ÉS NEM Ő. MEG NEM KELLENE MINDIG A MÁSIK ÚJSÁGOT FIKÁZNI HANEM A SAJÁTOTOKKAL KÉNE FOGLALKOZNI!
SZEVASZTOK ISTVÁN VOLTAM.
U.I.: A JÁTÉKLEÍRÁSOKAT TEGYÉTEK A CD-RE ÉS HELYETTE INKÁBB BŐVITSÉTEK A HARDVER FÓRUMOT

A játékleírásos vita kezd az agyamra menni, mert mindenki mást akar (Alapvetően ugyebár egy papír alapú újságról van szó, így nem csoda, ha az információt nyomtatva szeretnénk átnyújtani a nagyérdeműnek – Bear). A vége az lesz, hogy szépen minden rovatot megszüntetek a Levrovon kívül, aztán akkor nem lesz probléma, hogy melyik hosszabb. A múltkori számban az én ötletem volt berakni azt a sok egyforma levelet, a fő ok pedig nem az volt, hogy nem volt más, hanem azt akartam, hogy ti is érezzétek, milyen végigolvasni ugyanazt a szöveget sok változatban. A különbség annyi volt, hogy nektek nem kellett rá válaszolni (Grillónak háromszor körbe kellett futnia a háztömböt a Fifa bug miatt, úgyhogy egy kicsit kilógott a nyelve utána – Bear). Az első részben olvasottakhoz nincs hozzáfűznivalóm, annyi biztos, hogy nem én írtam. A fikázásról igazad van, ehhez fogom tartani magam, és kérlek titeket is, hogy más lapok neveit ne mocskoljátok be (főleg ne itt), ők is ugyanúgy dolgoznak, mint mi, az pedig, hogy melyik tetszik, nagyon szubjektív. Ez úton is üdvözlök mindenkit, aki ezekben a lapokban dolgozik.

HEMÉNY VÉLEMÉNY

Hi! Yó az ujság, de szar a szöveged!!!!!!!!!
Ja, és tudod te egyátalán, hogy minek vagy?
Azért, hogy ne válaszoljál erre a ki........ semmire!!!!!!!!!
Írok még olyat, hogy ....!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
De inkább nem, mert lejárt az időm!!!!!!!!!
Na cső csumi csőtészta csá!!!!!!!!!!!!!!

Hát igen. Ez most szíven ütött. A szövegemen sajnos nem tudok változtatni, azt meg, hogy minek vagyok, tudom jól. Azért, hogy mégiscsak válaszoljak még az ilyen levelekre is, bár csak röviden, mert az időd tényleg lejárt. Neked is makaróni!

A CHUBAKKA MÓDSZER

Hi Grillo!
Mi a véleményetek az új 3DMarkról (03)? Szerintem egy ócska fos. Az envidia sem csípi nagyon (ld. www.hardwareoc.hu hírei). Még mindiga a 2k a legjobb (nem a m$ verzióra gondolok ÷), annak a legjobb a demója. Főleg a zenélye. Nem lehet azt megszerezni (zenéjét)?

Levrovra térve: Legközelebb seggeket fogok rugdosni, hogyha mégegyszer betesztek egy képet. egy teljes levél elfért volna arra a helyre...
A teljes játéknak egyszer meg berakhatnátok a Carmageddon 2: Carpokalipsis Now! (nem TDR 2k), mert az az egyik legjobb játék, amivel valaha is játszottam. A kérdéseidre a válasz: Egy fogad sem lesz, ha nem leszel jó kisfiú; Bármit csinálhatsz szabadidődben, csak ne "gyurmázz" a lábad közöt (vagy ne közöld velünk); Technika: Fogd a papírt és jól tekerd rá az üveg tetejére. Ezután a sörösüveg nyakát csapd az asztalhoz.

És végül: ShouthPark Krónikája II/14: "Hölgyek, és urak, ez itt Chu-bakka. Chubakka egy vuki, a kis Sip bolygóról (nem értettem pontosan), de Chubakka az Endor bolygón él. Godolják csak meg: Ennek-Nincs-Értelme. Miért akar egy vuki, egy 220 centis Vuki az endoron 50 centis Ebokok között élni? Ennek-Nincs-Értelme. De ami még fontosabb: ennek az egésznek mi köze a most tárgyalás alatt lévő ügyhöz? Semmi. Hölgyek, és urak, ennek semmi köze az ügyhöz. Ennek-nincs-érteleme. Nézzenek rám. Ügyvédként védek egy hatalmas kiadócéget, és Chubakkáról beszélek. Van ennek értelme? Hölgyek és urak, ennek semmi értelme. Az egésnek nincs értelme. Tehát emlékezniük kell, amikor malyd vitázgatnak és döntögetnek az emancipációs kiadványról: Van értelme? Nincs. Hölgyekurak, úgymond esküdszék: Ennek-Nincs-Értelme. Ha Chubakka az Endoron él, ítéljenek bűnöst. A védelem végzett." Folyt köv.
~<[_/|NLZ|_]>~

Ennek a levélnek nagyon örültem, mert ... csak. A 3DMark03 szép, csak az a baj, hogy a legtöbb kártyán nem több egy képregénynél.

Az NVIDIA-ról annyit, hogy az ne ugráljon, aki a tesztprogram megjelenését követő napon kiad egy csak erre az alkalmazásra optimalizált drivert, hogy jobb eredményt érjenek el a kártyái! A képeket azért raktam be, mert tetszettek, de ebben a részben nincsenek, pedig kaptam most is, méghozzá a FIFÁ-ból, csak evvel a progival még mindig nem békültem ki teljesen, néha arra ébredek hajnali fél háromkor, izzadságban úszva, hogy megint beraktam az újságba egy baki bakiját, és engem elárasztanak a szidalmazó levelek (Nem is igaz: be akarta rakni az összeset, úgy kellett lebeszélni némi ráhatással és nagykalapáccsal – Bear). A sörnyitási módszered szerfelett technikás, bár én az üvegben lévő löttyöt is szerettem volna használni, valamint az üveg visszaváltható, úgyhogy ezt a megoldást hivatalosan is elvetem és ellenzem. Ja, a fél megát hidd el, hogy értettem, ugyanis én adtam ezt a címet a levélnek. Törd. a régi Levrovban is volt, de nekünk is van külön bejáratva, csak mint múltkor említettem, mással van elfoglalva. A Carmageddont viszont én is nagyon szeretem, azon tanultam vezetni, meg is lett a jogsim . A Chubakka-módszer leírását nagyon köszönöm, piros pontot küldöm.

NAGY CSALÓDÁS

Hello Grillo! Hello GURU TEAM!!!
Az 2003.02-es PC GURUban azt írtátok, hogy a Rainbow Six lesz a következő teljes játék. De mégsem ez lett!!! Lehet, hogy egy jobb játékot raktatok be de én azt vártam. Majd valamikor berakhatnátok az újságba. Ezt a levelet berakhatod a legközelebbi levrovba, mert rendszeresen veszem az újságot!!! Még így is hogy jól átvágtatok...
Amúgy király az újság csak így tovább!!! A GURU legyen veletek!!!
Denzer

Hát igen, ezer bocs, meg egy anyamedve a váltásért, de nem direkt volt. Akkor derült ki, hogy nem az RS lesz a következő számban, mikor a februári már a nyomdában volt, ott meg már nem lehet változtatni (Minket is jól felültettek a t. beszállító céget, megegyeztünk az árról, mondtuk: jöhet a cucc, erre elkezdték vakargatni a fejüket... no comment – Bear). Azért remélem, örömötök tellett a kapott gaméban is, és később nem kizárt, hogy a Rainbow lesz a teljes játék.

ÍRÓGÉPPEL NEKEM

Hello Grillo!
Kezdeném azzal a ténnyel miszerint nem lehet kinyitni a sörösüveget lappal. Esetleg úgy, hogy belecsavarsz egy sörbontót! – legalább is nekem csak így sikerált.
Ezt a levelet azért küldtem, hogy öööööööö – várjál gondolkoznom kell – Ja megvan!
DIABLO – rovat: Én egy elég nagy fan vagyok ezen a téren és nem egy oldalnyi anyagom van ami esetleg érdekelhetné a népet.

És most a kérdés: ha jelentkeznék rovatvezetőnek és nincs internetem úgy működne-e az a lehetőség miszerint én itthon megírom a rovatot és felküldöm postán – persze számítógéppel írnám nem ezzel a gagyi írógéppel amin nincs hosszú i. És ha igen akkor hogyan lehetne pályázni erre a posztra?
Balogh Dániel

Ezt a levelet nem csak azért tettem be, mert te gépeltél vele egy csomót, ráadásul egy hosszú i betű nélküli írógépen, hanem mert én is gépeltem vele egy csomót. Ráadásul az is nagyon megbecsülendő, hogy megpróbáltad a lapos sörnyitást. Lehet, hogy tényleg nem lehet megcsinálni? Ááá, mindenre van megoldás. A cikkel és rovattal kapcsolatban ne nekem írj, mert én ebben nem vagyok kompetens, hanem a lapnak, és ott a szerkesztő biztosan tud majd okosakat mondani (Továbbra is várunk minden lelkes jelentkezőt a CD rovatainak bővítéséhez – Bear). Mellesleg az a legegyszerűbb, ha egy kész cuccost küldesz fel, és akkor ők eldöntik, hogy megfelel-e az igényeknek.

SZÁRNYALÓ FANTÁZIA

Hali PC GURU!
1.Az újság egy SIRÁLYON SZÁRNYALÓ KIRÁLY!
2.Szuper az Evolva!
3.Szuper a Soul Reaver!
4.Szuper a Lost Souls!
5.Szuper az Indrusty Giant!
6.De térjünk a tárgyra:
Szuper a Fallout!
7.Lehetne a Mobil Hírek rovat nagyobb!
8.Egyszer azt írta egy levelező,hogy eltörte a Heroes 3. részének a CD-jét.Azt javaslom,hogy próbáljátok meg egyszer betenni teljes játéknak(mármint nem a levelezőt,hanem a Heroes 3-at).
9.Maybe GURU by with you.

Ui.:Légyszi tegyél be a levrovba.

Azaz igazság, hogy én elég vizuális típus vagyok, úgyhogy elképzeltem, ahogy a szerkesztőség tagjai egy nagyon nagy, legalább griff méretű sirályon repülnek, és felettünk lóg egy hatalmas korona glóriaként. Ez azért nem semmi! Azért a valóság más, mármint a glóriával meg a koronával. Mert hát én már bármit elhiszek az Impossible Creatures után, meg lehet, hogy beáll a Kalánka-effektus, és mi leszünk nagyon kicsik, úgyhogy elférünk egy rendes, mezei sirályon is.

Az első 6 pontot köszi, a hetedikre csak annyit, hogy szerintem a Levrovnak, egyesek véleménye szerint a Hardver fórumnak kéne hosszabbnak lennie, esetleg lehetne több bemutató. A véleményed persze fontos, ugyanúgy, mint a többieké, de a változtatás jogát a szerkesztők tartják fenn – majd meglátjuk.
A Heroes III nagyon jó progi, de emlékezetem szerint már volt teljes játék. Az olvasót nagyon sajnálom, de szerintem már nem drága, pár ezer forintot igazán megér, ha annyira szereti. A GURU legyen veled is, meg egy angoltanár :), mert ez alapján a mondat alapján van még mit csiszolni a kiejtéseden.

HA A MENTŐÖV NEM VÁLASZOLT

Tisztelt PC GURU!!!!
1. Király az újság!
2. A Márciusi számban a Hardware mentőívben volt egy ember aki azt írta, hogy: "Win XP alatt a GTA 3 menüjében a betűk egy tömbben lennek meg. Ezt hogyan tudnám orvosolni?" (erre nem adtatok neki választ)
Én is találkoztam ezzel a kellemetlenséggel, de egy számtech-es haverom azt mondta hogy ez DirectX hiba!! Igaza is lett!! Azt javaslom neki,hogy töltse le a DirectX 9-et, és minden ragyogóan fog működni!! Csak ennyit akartam mondani!!!

Király a PC GURU! Királyak vagytok ti is!! Király mindenki, aki a PC GURU-t olvassa!!

Üdv: MR TOM

A királyi rangot neked is köszönöm, ha nem is szárnyalunk úgy, mint az előző levélben. Azért is raktalak be, mert nekem írtál, meg mert nálam is fellépett ez a hiba, és gondoltam, megosztom veletek saját megoldásom. Tudtommal ez a probléma XP alatt leledzik, méghozzá NVIDIÁ-s kártyákon (pl. az én GeF 3-m), és nekem az segített, hogy felraktam a Windows XP Service Pack-et, és máris minden jól működött. Szóval aki nem akar DirectX 9-et használni, az próbálkozzon ezzel.

Erről a számról ennyit, ezennel elfogyott a hely, és sajnálatomra megint sok levél maradt megválaszolatlanul. Ez van, de elárulok egy taktikát, hogy mikor kell nekem emilt küldeni úgy, hogy a legnagyobb valószínűséggel bekerüljetek: minden hónap 5-10-e körül. Ilyenkor vagyok a legfrissebb, na meg folyamatosan szemmel tartom postaládáimat, és lecsapok mindenre, ami Levrov-gyanús.

Majd elfelejtettem: mindenkinek nagyon boldog Húsvéti ünnepeket, sok locsolót, meg tojjon a nyuszi jó nagyot a kosaratokba! (Köszi, ezt kihagynám – Bear) És csak óvatosan a kapott pénzzel, mert nem mindegy, mire megy el. Például italra ne költsetek, mert árt! Meg, ha azt vesszük, jóval egyszerűbb elmenni vendégségbe, ahol ingyen van.

A locsolásról jutott eszembe, hogy nem igen akarnak lányok írni. Miért? Csak fiúk olvasnak (mármint ezt a lapot, nem úgy általában)? Ennek kiderítésére ezennel indítványt nyújtok be: ha lány vagy, írj nekem (ne aggódjatok, nem fogom félreérteni). Akkor is írjatok azért, ha nem vagytok lányok!

Minden jót:
Grillo

FELHÍVÁS!!!

A PC GURU alakuló retro szekciója vár mindenféle segítséget abban, hogy nem használt, porosodó, öreg 8 és 16 bites gépeket megmentsünk az enyészettől. Ha tudsz Commodore, Sinclair, Atari vagy bármilyen más retro gépről és kiegészítőről, akkor szólj nekünk a *retro@pcguru.hu* címen, és neved belekerül az ereklyementők nagykönyvébe. Segíts nekünk, hogy életben tartsuk a retro hagyományt!

PROGRAMAJÁNLÓ

2003. ÁPRILIS 1.
Pink Floyd, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. ÁPRILIS 2.
Hollywoodoo, Nyers – közös lemezbemutató koncert, Budapest – Banális közhely

2003. ÁPRILIS 3.
Latin zene, Budapest – Habana Café

2003. ÁPRILIS 4.
Filmbemutatók:
Széftörők (Welcome to Collinwood - amerikai, feliratos)
Két hét múlva örökké
(Two Weeks Notice - amerikai, feliratos)
Tíz perc (Ten Minutes Older:The Trumpet - angol-német-spanyol-holland-finn-kínai, feliratos)
Frida (Frida - amerikai, feliratos)
A Zu legendája (Shu shan zheng zhuan
(The Legend of Zu) - hongkongi-kínai, feliratos)

Megjelenik a Port Royale

2003. ÁPRILIS 5.
Enigma, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. ÁPRILIS 6.
Koltai kabaré, Budapest – Vidám Színpad

2003. ÁPRILIS 9.
Madonna, Budapest – Lézerszínház, Planetárium

2003. ÁPRILIS 10.
Filmbemutatók:
Visszafordíthatatlan (Irréversible - francia, feliratos)
Félelem.Com (FearDotCom - amerikai, feliratos)
Minden vagy semmi (All or Nothing - angol-francia, feliratos)
Johhny English (Johnny English - angol, szinkronizált)
Schmidt története (About Schmidt - amerikai, feliratos)

2003. ÁPRILIS 11.
Megjelenik a Restaurant Empire

2003. ÁPRILIS 17.
Filmbemutatók:
Császárok klubja (The Emperor's Club - amerikai, feliratos)
A mag (The Core - amerikai, szinkronizált)
Beavatás (The Recruit - amerikai, feliratos)
Kiskakukk (Kukuška (Cuckoo) - orosz, feliratos)
Malacka a hős (Piglet's Big Movie - amerikai, szinkronizált)
Hollywood Ending (Hollywood Ending - amerikai, feliratos)
Emil és a detektívek (Emil und die Detektive - német, szinkronizált)

2003. ÁPRILIS 18.
A Budapest Ragtime Band koncertje, Budapest – Matáv Zeneház
Megjelenik a Devastation, a Ghost Master és az X-Men 2: Wolverine's Revenge

2003. ÁPRILIS 19.
Cannibal Corpse koncert, Budapest – Mega Pub

2003. ÁPRILIS 24.
Filmbemutatók:
Telitalálat (magyar)
Hétfő reggel (Lundi Matin - olasz-francia, feliratos)
A nap könnyei (Tears of the Sun - amerikai, feliratos)
Végső állomás 2 (Final Destination 2 - angol, feliratos)

2003. ÁPRILIS 25.
Elements Tour 2003 - Stratovarius, Symphony X, Thunderstone koncert, Budapest – Petőfi Csarnok
Megjelenik a Blitzkrieg, a BloodRayne, és a Neocron: Dome of York

2003. ÁPRILIS 24-27
Budapesti Nemzetközi Könyvfesztivál, Budapest – Budapesti Kongresszusi Központ

2003. ÁPRILIS 26.
Megjelenik az Echelon: Wind Warriors

2003. ÁPRILIS 30.
Vízi karnevál, Esztergom

HARRY POTTER ÉS A TITKOK KAMRÁJA - HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRET

Az autó készen áll a felszállásra, a fúriafűzek különösen goromba hangulatban vannak, és hirtelen egy titokzatos házimanó is megjelenik. Hát igen, ebből is látszik, hogy Harry Potter megkezdte második évét a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola falai között. Ott, ahol a pókok beszélnek, a levelek dorgálnak, és Harry szót ért a kígyókkal, ami miatt aztán barátai elpártolnak tőle. Ott, ahol párbajszakkörök és goromba gurkók gondoskodnak arról, hogy ne teljen eseménytelenül ez az év sem. De nemcsak kalandokból, veszélyekből is kijut Harrynek bőven, miután megjelenik a falon a rejtélyes írás: „FELTÁRULT A TITKOK KAMRÁJA". Roxfort megmentéséhez szükség lesz Harry, Ron és Hermione összes varázserejére és bátorságára J.K. Rowling második könyvének filmváltozatában.

J. K. Rowling Harry Potter könyvsorozatából 195 millió példányt értékesítettek a világ országaiban, itthon a négy kötetből több mint 800.000 példányt adtak el az első kötet 1999. novemberi megjelenése óta. Az ötödik kötet megjelenést a Bloomsbury – a Harry Potter könyvek kiadója – 2003. június 21-ére ígéri, a magyarországi megjelenés pedig körülbelül fél évvel későbbre, azaz közvetlenül karácsony előtt várható. 2001-ben a sorozat első kötetéből készített Harry Potter és a bölcsek köve c. film számos bevételi rekordot megdöntött. A világon a második, az Egyesült Államokban pedig minden idők hatodik legmagasabb árbevételét mondhatja magáénak. A film három Oscar®-díj, és hét BAFTA jelölést kapott, többek között „az év filmje" kategóriában. A második rész, a Harry Potter és a titkok kamrája több mint 255 millió dolláros bruttó árbevételével a 2002-es év első számú családi filmjévé vált az Egyesült Államokban. Magyarországon is kedvező volt a fogadtatás: eddig 635 ezer mozinéző váltott jegyet a kis varázslótanonc legújabb kalandjaira.

A világon egyedülálló sikereket elért Harry Potter könyv- és filmsorozat második epizódja végre megjelenik DVD-n. A készítők nem fukarkodtak az extrákkal, interaktív menük, a filmben nem látott jelenetek, játékok, interjúk és még számtalan extra segítségével teljesebb képet kaphatunk Harry és barátai Roxfortban töltött második évéről. Az első részhez hasonlóan a DVD-n magyar menük, magyar extrák, 5.1EX magyar szinkron és magyar felirat is található. 19 eddig nem látott illetve kibővített jelenet, amelyekből többek között az is kiderül, mit csintalankodott még Dobby, merre repült még az autó, és sor kerül egy rémisztő találkozásra Malfoyékkal a Czikornyai és Patzában. Bejárhatjuk a Titkok Kamráját, Dumbledore irodáját és az Abszol utat. A DVD segítségével még olyan, eddig ismeretlen helyekre is eljuthatunk, amelyek a filmben nem is szerepelnek. Harry, Ron, Hermione és más diákok és professzorok mesélnek a film készítéséről, kedvenc jeleneteikről és még sok minden másról. Találhatunk egy exkluzív interjút a könyv írójával, J.K. Rowlinggal és a forgatókönyvíróval, Steve Kloves-szal arról, hogyan sikerült a történetet filmre vinni.

Azok, akik a filmet a számítógépükön játsszák le, külön extrákkal is találkozhatnak. Megigézhetjük a számítógépet, ugyanis a lemez segítségével akár a hangunkkal is vezérelhetjük! A „One Voice" DVD technológia lehetővé teszi a nézők számára, hogy pusztán szóbeli utasítások segítségével kalandozzanak a DVD-ROM választékában. Ez a szolgáltatás sajnos csak angol nyelven működik. Élő, interaktív időrendi táblázat segítségével nyomon követhetjük a Roxfort Varázslóképző történetének legfontosabb állomásait. Az időrendi táblázatot a Harry Potter filmek rövid videójelenetei teszik színesebbé. Ezenkívül, hogy teljes legyen a szórakozás, találunk még több mint 15-féle izgalmas játékot is, többek között fejtörőt, képernyővédőt, kalandjátékot.

A lemez készítői betartották ígéreteiket, extrákban bővelkedő, igényes lemez került ki a kezeik közül. Mindenkinek ajánljuk, de Harry Potter rajongóknak kötelező darab!

WARNER

Április 1.
A kismenő (Mr. Deeds)
Tűz esetén (What to do in Case of Fire)
A sanghaji asszony (The Lady from Shanghai)
Miss Sadie Thompson (Miss Sadie Thompson)
Fickós Joey (Pal Joey)
Így élni jó (You Can't Take it with You)

Április 8.
Harry Potter és a titkos kamrája
(Harry Potter and the Chamber of Secrets)
Baby bolondos dallamok: Húsvéti nyuszi márpedig van
(Baby Looney Tunes Egg'straordinary Adventure)
Az idegen (Foreigner)
Szabadon (Holiday)
Csontok (Bones)
Stephen King: Ragyogás (Stephen King's The Shining)

Április 15.
Brian élete (Life of Brian)
Száll a kakukk fészkére – extra változat
(One Flew Over the Cuckoo's Nest - Special Edition)
Amadeus - szinkronos rendezői változat
(Amadeus DC - Sepcial Edition)
Amadeus - Szall a kakukk digipack
(Amadeus-One Flew digipack)
Monty Python tripla pack (Monty Python triple pack)

Április 22.
Szabadítsátok ki Willyt! - extra változat
(Free Willy Special Edition)
Szabadítsátok ki Willyt! 2. (Free Willy 2)
Szabadítsátok ki Willyt! 3. – Mentőakci (Free Willy 3)
Szabadítsátok ki Willyt! – díszdoboz (Free Willy triple pack)
Költői szerelem (Possession)
Lopakodók 2. (Sniper 2)
Hullámhegy (Swept Away)

Április 29.
Az álcázás mestere (Master of Disguise)
A vágy csapdájában (Spider's Web)
Kovbojok és bolondok (Lone Star State of Mind)
Rejtélyes manhattani haláleset
(Manhattan Murder Mystery)
Meghívás egy gyilkos vacsorára (Murder by Death)
A csintalan úriember (Talk of the Town)

SPI

Április 21.
Atomcsapda (Widowmaker)
Szeretni bolondulásig (Á la folie... pas du tout)

INTERCOM

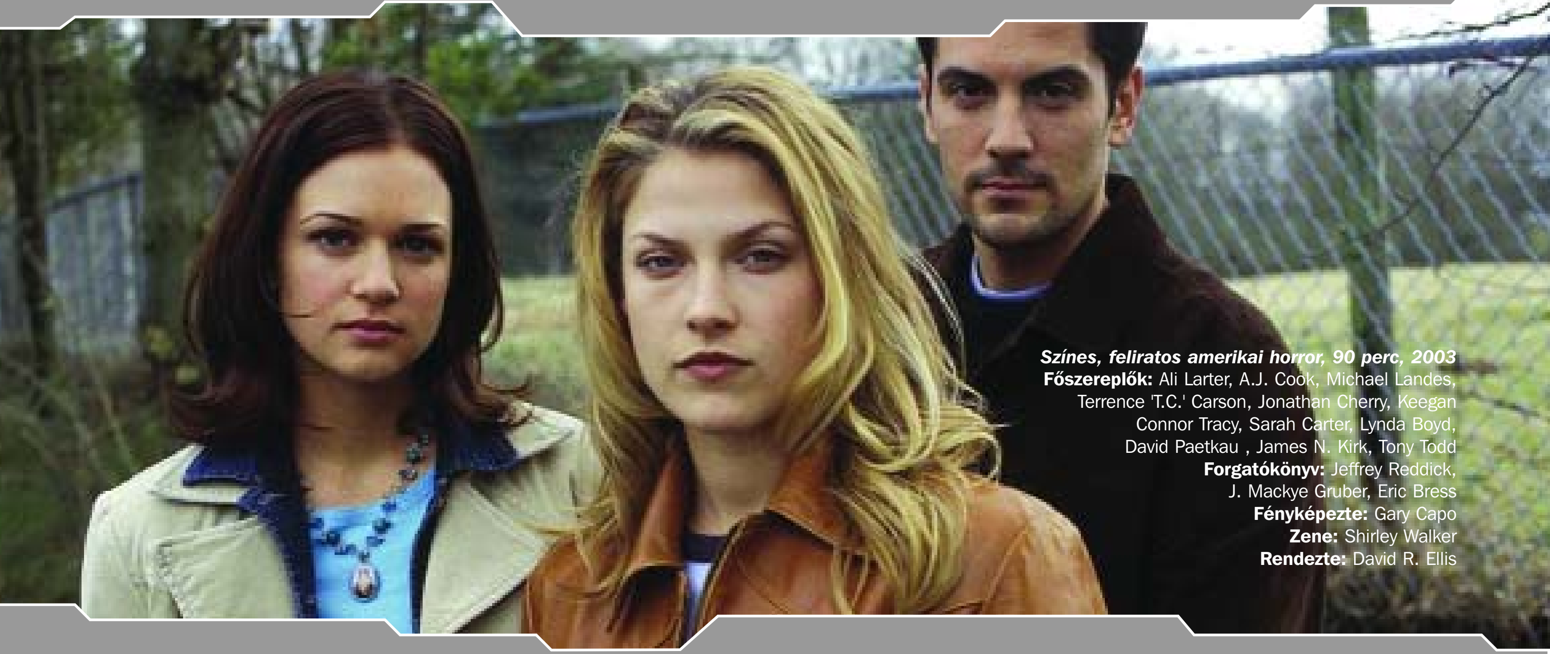
Április 1.
A kincses bolygó (Treasure Planet)

Április 8.
Kéjutazás (Joyride)
Fordulatszám (RPM)
Buliszervíz (Van Wilder)

Április 15.
A Poszeidon katasztrófa (The Poseidon Adventure)
Utazás a tenger mélyére (Voyage to the Bottom of the Sea)
Rossz társaság (Bad Company)
Az utolsó dobás (Snake Eyes)
Ámbár tanár úr

Április 29.
Vakvagányok

VÉGSŐ ÁLLOMÁS 2.
(FINAL DESTINY 2)



Színes, feliratos amerikai horror, 90 perc, 2003
Főszereplők: Ali Larter, A.J. Cook, Michael Landes, Terrence 'T.C.' Carson, Jonathan Cherry, Keegan Connor Tracy, Sarah Carter, Lynda Boyd, David Paetkau , James N. Kirk, Tony Todd
Forgatókönyv: Jeffrey Reddick, J. Mackye Gruber, Eric Bress
Fényképezte: Gary Capo
Zene: Shirley Walker
Rendezte: David R. Ellis

A 2000-es év egyik kellemes meglepetése volt a Végső állomás, mely mind a kritikusok, mind a nézők körében pozitív fogadtatásra talált. A tinihorrorok divathullámán hajózott be, ám azoktól eltérően ebben a filmben nem volt maszkos, elmebeteg gyilkos – a fiatalok a sors, vagy inkább maga a Kaszás kezétől hullottak számolatlanul, néha meglehetősen váratlanul és fölöttébb látványosan. Jómagam nagyon féltem tőle, hogy a siker nyomán folytatás készül, és sajnos bejött a félelmem, itt a második rész. Sajnos? Nos, igen, de azért árnyaltabb a kép.

A filmet akár az első rész újrájaként is értelmezhetnénk. A sztori elején egy lány, Kimberly Corman megérzi egy készülődő tömegkarambol előszelét, kocsijával eltorlaszolja az utat, emiatt ő és a mögötte idegeskedők megússzák a valóban bekövetkező tragédiát. Ám amikor a túlélők hullani kezdenek, mint a legyek, Kim felkeresi a 180-as járat egyetlen még élő túlélőjét, Clear Riverst. Ennyi tulajdonképpen csak a kapcsolat a két film között, innentől kezdve minden ugyanaz, azaz ismét rá kell jönnünk, hogy a halállal nem lehet viccelni, akit kinézett magának, azt előbb-utóbb úgyis elviszi.

E ponton rögtön ki is javítom magam: de igen, lehet viccelni a halállal, a második rész ugyanis pont ezt teszi! Előre felhívom a figyelmet, hogy a filmet tényleg csak erős gyomrúak nézzék meg, még horrorban is ritkaság ennyi vér, ilyen látványos és kegyetlen halálnemek. Mindezekkel együtt azonban van az egészben valami nagyon fekete humor, néha bizony vigyorgáson kaptam magam, amitől még jobban megijedtem...

Mindkét film humorára jellemző egyébként, hogy a szereplők mind egy-egy jól vagy kevésbé ismert horrorfilm-rendező nevét viselik: Corman, Carpenter, Hitchcock, Browning, Lewton. És Clear Rivers kisasszonyon (Ali Larter) kívül van még egy figura, aki felbukkan a filmben az előző részből, és ő nem más, mint William Bludworth, a baljós temetkezési vállalkozó, akit Tony Todd, vagyis maga Kampókéz (Candyman) alakít remekül. A többi név kevéssé ismert, de ez is a műfajhoz tartozik, a lényeg, hogy fiatal, a film nagy részében hitelesen kétségbeesett legyen, és ha kell, meggyőzően tudjon sikítani...

Ama bizonyos nyitó tömegszerencsétlenséghez hasonlót, merem állítani, nem sokat láttunk eddig filmvásznon – és ez valószínűleg nagyban köszönhető a rendező személyének. A folytatást ugyanis nem James Wong, hanem egy talán kevésbé ismert név, David R. Ellis jegyzi. Az 1952-es születésű férfiú eddig 52 film kaszkadőre és kaszkadőr-koreográfusa volt, valamint majd' 40 film másodstábjának rendezője, vagyis alaposan kitanulta a szakmát, így nem kell meglepődnünk a jól megkomponált „zaftos" jeleneteken, igazi szakmai brillírozás ez Ellis úr részéről. Talán a film vége felé már kissé öncélúvá is válik az egész, vigyorgásom valószínűleg egyrészt ennek is szólt, de az ember erre a filmre amúgy sem azért ül be, hogy valami Oscar-gyanús szupermozit lásson, csak el akarja csapni az időt, arra meg jó – igazi élmény zsúfolt moziban vár ránk, isteni hallgatni nézőtársaink szörnyülködéseit. Nem akarom lelőni a poént, ezért csak annyit mondok, hogy az előző filmhez hasonlóan itt is egy életre megutálunk pár, eleddig közönségesnek tartott tárgyat, szituációt, állatot – ez az egyik nagy találmánya a sorozatnak, hiszen pszichopata gyilkos híján itt hétköznapi helyzetekben nem mindennapi halálnemeket látunk, azaz a sors, a Kaszás ott sújt le mindig, ahol legkevésbé számítunk rá...

No most akkor tegyük fel a kérdést: jó film a Végső állomás 2? Mint fent írtam, ha az ember nem túlzott elvárásokkal ül be a moziba, akkor igen. Ha az előző rész rajongója, akkor talán marad benne tüske, és erősen rókabőr-gyanús a kicsike. Picit le is ül a végére az egész, bár az is igaz, hogy addigra annyi vér folyik, hogy egy életre elég... Tulajdonképpen ügyes dolog ez, hiszen ezen a szálon elindulva még pár száz folytatást lehetne készíteni – én azonban most azt mondom, őszintén szeretném, ha ennyiben maradna az egész, és ez lenne a legvégső állomás. Törődjünk bele, hogy a Halállal tényleg nem illik viccelődni. Mert mi húzzuk a rövidebbet.

Mindig.

]{redenc

HOLLYWOOD ENDING
(HOLLYWOOD ENDING)

Színes, feliratos amerikai film, 114 perc, 2002
Főszereplők: Woody Allen, Téa Leoni, George Hamilton, Debra Messing, Mark Rydell, Treat Williams
Forgatókönyv: Woody Allen
Fényképezte: Wedigo von Schultzendorff
Zene: Redd Evans
Rendezte: Woody Allen

Sokat gondolkodtam, melyik legyen e havi második filmünk, és végül nagy merészen a legutóbbi Woody Allen mozi mellett döntöttem. Merész, mert azért Allen filmjei nem tartoznak egyértelműen a közönségfilmek körébe. Lehet őt szeretni vagy utálni, köztes állapot nincs. Én szeretem, és új filmje sem okozott csalódást. Bevallom, a választásban az is szerepet játszott, hogy az áprilisi filmkínálatban nem találtam akkora durranásokat, és ez a film kicsit odapakol Hollywoodnak, ami külön jól esett a lelkemnek.

A sztori főszereplője Val Waxman, egy elfelejtett, mellőzött két Oscar-díjas rendező, aki tíz éve nem kap felkérést, ráadásul felesége, Ellie is elhagyta a fiatal és gazdag Hal Jaeger kedvéért, aki a Galaxy Pictures vezetője. Amikor Hal stúdiója egy ’40-es évekbeli film felújítását készíti elő, Ellie-nek sikerül meggyőznie őket, hogy Val rendezhesse a mozit. Ha siker lesz, Val visszakerül a reflektorfénybe, ha nem, örökre eltűnik. Minden jól megy egészen addig, míg a stressztől és feszültségtől főhősünk meg nem vakul (pszichés alapon). Ha ez kiderül, mindennek vége, így elhatározza, hogy ha törik, ha szakad, így is leforgatja a filmet...

A mozi egésze erre a jellegzetesen Woody Allenes abszurd alapszituációra épül. A nagy poén persze az, hogy bár mindenkinek feltűnik a rendező furcsa viselkedése, senki nem gyanakszik semmire, mert a zsenik már csak ilyen excentrikusak, szétszórtak, ilyen őrült egy igazi művész... Miközben Val kétségbeesetten próbálja kézben tartani a dolgokat, pszichológusa segítségével megkísérel eljutni problémái gyökeréhez: felkeresi első házasságából származó, gyakorlatilag kitagadott punkzenész fiát, megpróbálja tisztázni kapcsolatát Ellie-vel – és közben zajlik az őrület.

A Hollywood Ending nem egy felhőtlen vígjáték, inkább szatíra, többrétegű, többértelmű az elejétől a végéig. Persze a szokásos egysoros beszólások itt is működnek, hiszen ez az egyik, ami miatt szeretni lehet Allen filmjeit. Itt van például az a jelenet, amikor fiáról mesél: „–Egyszer a zenéről beszélgettünk, és azzal fenyegetőzött, hogy lelök a lépcsőn. – És mi történt? – Bejött neki. Tényleg lelökött a lépcsőn.” És egy apró tüske ide, egy kis döfés oda: „... megmondtam, hogy ne bízz meg olyan férfiban, aki plasztikáztatja az orrát.” „Voltál már Kanadában? Most már tudom, hogy miért nincs bűnözés arrafelé.” Vagy amikor barátnőjének volt feleségéről beszél: „– Az isten szerelmére, ez a nő tíz évig a feleségem volt. Szeretkeztünk. Én tartottam a fejét a vécécsésze fölött, amikor rókázott. – A veled való szeretkezéstől?” És persze, mint említettem, Hollywood alaposan megkapja a magáét, maga a film címe is kétértelmű: lehet „hollywoodi vég”-ként értelmezni, ami a film happy endjére utal, de akár „Hollywood vége”-ként is, azt a fajta válságot kifejezve, amitől bizony az álomgyár már évek óta szenved.

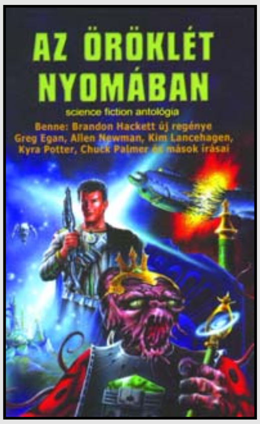
Allen szokásos formáját hozza, ezúttal a manhattani kisember helyett saját magát, azaz egy filmrendezőt kell alakítania. Nem nagy durranás a játéka, de vannak remek pillanatai, és jó játékostársakat talált. A szép Téa Leoni játssza az exfeleséget nagyszerűen, számomra kellemes volt Treat Williams (a Hair Bergere) játéka a „profittudatú” stúdióvezető szerepében (aki rendkívül elfoglalt, ezért csak félóráig tud koncentrálni), és a jó öreg George Hamiltonnak (a stúdió bólogató embere) vagy Mark Rydellnek (a menedzser, aki szintén saját pénze után fut) is vannak emlékezetes jelenetei. Sőt feltűnik a színen az egykori Playboy-nyuszi, Tiffani-Amber Thiessen is, aki a filmbeli film főszereplőjeként megpróbálja elcsábítani a rendezőt. És van még két hölgy: a kis színészpalánta – aki összeköltözött a rendezővel, és amikor lapátra teszik, csak akkor könnyebbül meg, amikor megtudja, hogy azért a szerepet megtarthatja –, valamint a szimatoló, szenzációhajhász újságírónő. Mondom, a filmkészítés minden sztereotip figurája jelen van, és alaposan megkapja a magáét. A film végét pedig nem illik elárulnom, de ott jön az igazi csavar, ami nagyon bejött, az az igazi késdöfés, amitől valószínűleg sokan nem fogják szeretni Allent az álomgyárban...

A film egyik fontos mondata, ha úgy tetszik, üzenete így hangzik: „Ha filmet forgatsz, akkor gondolnod kell a közönségre is, muszáj. Különben csak magadnak csinálsz filmeket, művészi maszturbáció lesz az egész.” Nos, a mozi végén ki-ki eldöntheti, sikerült-e Woody Allennek megérintenie a közönséget. Aki szereti ezt a különc figurát, annak mindenkép érdemes megtekinteni a filmet.

És ha mégsem jönne be valakinek, tegyük hozzá az előbbi gondolat folytatását, és legyen ez a zárszó: „Számomra a legszebb dolog a maszturbációban az utána következő összesimulás.”

]{redenc

AZ ÖRÖKLÉT NYOMÁBAN - SCIENCE FICTION ANTOLÓGIA



Akinek még nem volt szerencséje a Cherubion Könyvkiadó egyes köteteihez, az nem árt, ha tudja, hogy ezek a könyvek szinte minden esetben a magyar science fiction és fantasy – álnév mögé bújt – íróinak írásaiból állnak össze. Ezen összeállítások igen komoly múltra tekintenek vissza, hiszen jelen válogatás már a huszonhetedik a sorban, s mindez csak a fantasztikus irodalom területén. Az öröklét nyomában egy regényt – a kötet címadóját – és tizenkét hosszabb-rövidebb kisregényt, novellát tartalmaz. Az egyes történetek nem kapcsolódnak egymáshoz, külön-külön is kellemes olvasmányt nyújthatnak bárkinek. Akadnak itt humoros és igen komoly, néhol igazán meghökkentő írások is.

A nyitó regény két, idegenek által halhatatlanná vált ember kalandjaiba nyújt bepillantást, akik az időszámítás szerinti 2871. évben összetalálkoznak harmadik társukkal, aki nem igazán rajong az öröklét által nyújtott örömökért és nyűgökért. Ez az írás egy hosszabb történetfolyam – Én, a halhatatlan – része, de előzetes olvasmányok nélkül is tökéletesen megállja a helyét. Fordulataival, homályba vesző részleteivel pedig képes további kedvet ébreszteni a ciklus korábban – és ezek után – megjelenő részei iránt.

A gyűjtemény többi darabja is képes megütni a kívánatos színvonalat, tovább igyekezvén elhessegetni azt az alapvetően ostoba elgondolást, hogy amit a magyar szerzők adnak ki, nem jelenthet túl szórakoztató olvasmányt.

Cherubion Könyvkiadó

R. A. SALVATORE - EZER ORK

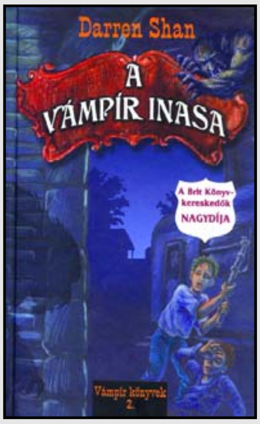
R. A. Salvatore legújabb trilógiájának első kötetével újfent az Elfeledett Birodalmak varázslatos világába kalauzol minket. A főhős ezúttal ismét az író kedvenc karaktere, Drizzt Do'Urden, a drow (sötét elf). Minden egy apró, a Felbarr citadellából induló karaván kirablásával indul: ork csapat támad a Bütyökfi Tred által vezetett kis csapatra, amit csak a törp és társa, Nikwillig él túl. A kezdetben egyszerű ork fosztogatásnak tűnő esemény hamarosan két település teljes elpusztulásához vezet, és az egyre csak gyűlő orkok, goblinok és déróriások már egész északot fenyegetik.

Mindeközben feltűnik a színen Drizzt, Cattie-brie és Wulfgar, akik annak rendje és módja szerint hamarosan már az események középpontjában igyekeznek megállni a sarat az egyre félelmetesebbé duzzadó sereggel szemben. Kaland. „Én már láttam néhányat" – jegyzi meg epésen Drizzt, és még nem is sejti, hogy ezúttal mindennél nagyobb veszéllyel veszi fel a harcot, egy láthatatlan ellenféllel és egy támadó horda kegyetlen fenevadaival.

Salvatore nem hazudtolja meg önmagát, a jól megszokott módon tárja elénk legújabb történetét. Lassan bontakozó történet, fokozatosan épülő cselekmény, megfelelő izgalmakkal kiegészítve. Igazából ez még csak a bemelegítő, az igazán nagy horderejű események a második, és természetesen a harmadik kötetre hárulnak. Az eredmény garantált, a fantasy rajongói ismét egy kellően sodró lendületű, és a műfajhoz méltó történetfolyammal lehetnek gazdagabbak.

Delta Vision Kft.

DARREN SHAN - A VÁMPÍR INASA (VÁMPÍR KÖNYVEK 2.)



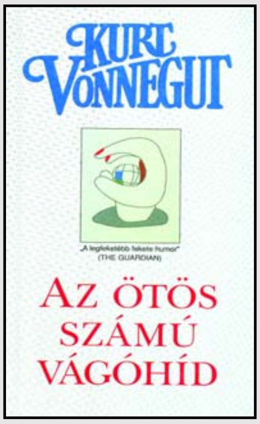
Az előző Guruban már megismerkedhettünk a Vámpír könyvek nyitó kötetével, mely Darren Shan vámpírrá válásának történetét mesélte el. Barátja megmentésének érdekében a vámpíri létet felvállaló fiú története az írtaknak megfelelően nem ért véget, így most a második rész kerül az olvasóközönség elé.

A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az előző rész végén kénytelenek voltunk megszakítani. Darren az őt „magához ölelő" Mr. Crepsley vámpírinasaként tengeti éjszakáit, és igyekszik megszokni új életét. Azt az életet, mely csak akkor tartható meg, ha másokét elveszik. Miközben az ifjú Shan saját magával is küzd, szembe kell néznie az éjszakák egy másik kegyetlen teremtményével, a farkasemberrel, és a megjelenését követő tragédiákkal.

A könyv legnagyobb erénye, vagyis inkább varázsa, hogy egyszerre képes lekötni a fiatalabb korosztályt és a már edzettebb olvasókat is. A gyerekek számára az izgalom a meghatározó elem, míg az idősebbeket a történet alapjából fakadó konfliktusok képesek lekötni, és maga az érzés ábrázolása, ahogy valaki gyermeki fejjel éli meg saját vámpírságát. Bár a szöveg néhol igen-igen egyszerű, a leírások nem ütik meg a kívánatos irodalmi szintet, de mindez egy ifjúsági regénytől még igazából elfogadható. Ha mindettől sikerül elvonatkoztatni, akkor minden bizonnyal érdeklődéssel várjuk majd a további folytatásokat is.

Móra Könyvkiadó

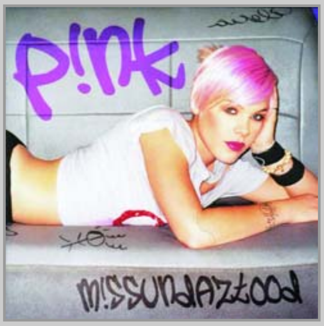
KURT VONNEGUT - AZ ÖTÖS SZÁMÚ VÁGÓHÍD



A háború nem minden esetben szól a hősökről, világmegváltó cselekedetekről, hihetetlen nagy harcokról és csatákról. Igazából emberekről szól, akik legtöbbször akaratukon kívül keverednek a háború sodrásába, ami teljesen egyértelmű módon így vagy úgy teljesen megváltoztatja életüket, ha éppen nem elveszi azt. Billy Pilgrim is ilyen ember. Kezdetben csak egy tábori lelkész segédjeként tölt be értelmetlen szolgálatot, majd egy átvezénylésnek köszönhetően részt vesz az ardennes-i csatában. Ezredének egyetlen túlélőjeként napokig bolyong ellenséges területen, míg viszontagságos módon el nem jut Drezdába, azon belül is az ötös számú vágóhídra, ahol is sikeresen átvészeli a brit bombázást, miközben odakint egy egész város pusztult el, szinte egész lakosságával együtt. Háború van. Így megy ez.

Aki kezébe veszi ezt a kötetet, igen érdekes élmény részese lesz. Igazából igen távol áll egy megszokott regény szerkezetétől, de ez az, ami igazi kuriózummá teszi. Kezdetben megtudhatjuk, miként is jöhetett létre maga mű, majd lassacskán rátalálunk a fő történetvonalra, mely a háború értelmetlenségét, borzalmait igazi fekete humorba csomagolva tárja elénk. Miközben olvassuk a néhol csapongó, hihetetlen részletességgel megírt gondolatokat, fel-feltűnnek a Vonnegut egész munkásságát átszővő karakterek, melyek külön atmoszférát kölcsönöznek az egyébként sem mindennapi soroknak.

Maecenas Könyvkiadó



PINK - MISSUNDAZTOOD

Mivel a tisztesség és a jómodor úgy kívánja, hogy a hölgyeknek adjuk át az elsőbbséget, ebben a hónapban Pink albumával nyitjuk a sort. A külsejét kaméleonként váltogató énekesnőnek ugyan nem ez az első albuma, előző munkája azonban nem volt annyira népszerű darab, így az ifjú hölgy gondolt egyet, és a sokadmagával előadott, nagysikerű Moulin Rouge betétdal után stílust váltott, és megjelentette populárisabb hangzású lemezét. A siker nem is váratott sokáig magára, a „Get the party started" (mely stílszerűen a korong nyitódala) után már a negyedik sláger küzdötte fel magát a rádiók játszási listáira. A lemez – mely tizenöt dalt számlál – stílusában igen változatos összetételű, az igazi pörgős számoktól a lassún át a „merengősebb" számokig válogathat az ember, hangulatának megfelelően. A manapság oly népszerű duettek sem hiányozhatnak a „repertoárból", és Pink nem is akárkivel osztotta meg a mikrofont, mint a rock egyik nagy öregjével: Steven Tylerrel. A számok sajátossága, hogy nem egyszer valamilyen fiatalokat érintő témát jár körül, megtűzdelve életrajzi motívumokkal, ami itt-ott lerántja a leplet az előadónő saját életéről is.
Egészében vizsgálva igazán kiváló korong, mely jól tükrözi az előadó hölgy összetett és „színes" személyiségét, ami kiemeli a popszakmát elözönlő szőke cicababák közül.

MORE MUSIC FROM 8 MILE

Lassan már két hónapja a magyar mozikban is igen nagy sikerrel fut a rap szőke fenegyerekének, Eminemnek az első mozifilmje, a '8 mérföld'. Magánál a mozinál csak a film betétdalait tartalmazó album mutathatna fel nagyobb sikereket, amin nincs is miért meglepődni, hiszen a soundtrack igen ütős anyagból állt össze. Ezek után persze nem is csodálkozik az ember, hogy a kiadó igyekezvén meglovagolni a hatalmas felhajtást, még egy lemezt dob a piacra, mely a már említett film hatására termel még néhány milliót. Sajnos azonban az átlátszó marketing még a legelvakultabb rajongók szemét is képes kiszúrni. A „több zene" ugyanis meg sem közelíti elődje színvonalát.
Ismét a nagy kontinens géppuskaszájú fenegyerekei (Shook Ones, Notorius B.I.G., Tupac, Outkast, Method Man, Wu Tang Clan, etc.) töltik ki az alig egy órányi „műsoridőt", de az album hangulata nem adja vissza a film igazán eredeti atmoszféráját, csupán egy sima rap-válogatás szintjén mozog. Ennek egyik oka, hogy Eminemnek, azon túl, hogy a nevét adta hozzá, nem sok köze van az egészhez. A lemez amúgy, „párbaj" módra általában duetteket tartalmaz, melyek hol jobbak, hol kevésbé, és úgy összességében sem nyűgözik le az embert. Jelen esetben tehát megállapíthatjuk, hogy mesterpéldáját láthatjuk annak, hogyan igyekeznek egyesek minél több bőrt lehúzni egy eredetileg igen jól sikerült alkotásról.

APOCALYPTICA - REFLECTIONS

Februárban ismét új lemezzel jelentkezett a finn nemzetiségű Apocalyptica. Bár a kimondhatatlan nevű srácok már csak hárman képeznek teljes csapatot, ez egyáltalán nem okozott nekik gondot abban, hogy új albummal rukkoljanak elő, sőt, ezúttal már nem csak metál feldolgozásokkal. A banda, akik egykoron azzal hívták fel magukra a figyelmet, hogy csellón „gondolták újra" a Metallica, a Slayer és a Sepultura igen kemény számait, most saját zeneszerzői tudásukat is megcsillantják a Reflections névvel ellátott korongon. Az eredmény pedig több mint kívánatos. Az ember még mindig elámul, mikor vonósokkal keltik életre ezeket a fantasztikus dallamokat. A zenekar nem tagadja meg eddigi stílusát, hihetetlen változatossággal lepi meg hallgatóját a rock/metál keretein belül. Már rögtön az első számmal a „húrok közé csapnak", és ez a lendület töretlen az utolsó szám legutolsó másodpercéig, és még azon is túl, mikor még mindig ott zsong az ember fejében. Legyen szó akár a legkeményebb dallamokról, vagy az igazán lágyakról, mindez olyan intenzíven árad felénk, hogy bárki könnyen elmerülhet benne, és hosszú percekre megfeledkezhet a körülötte lévő világról. Amellett, hogy fantasztikus zenei élménnyel lep meg, tökéletes kikapcsolódást nyújt, ezért megfelelő választás mind a keményebb stílus kedvelőinek, mind azoknak, akik kicsit is vonzódnak a komolyzenéhez.

LIGHTHOUSE FAMILY - GREATEST HITS

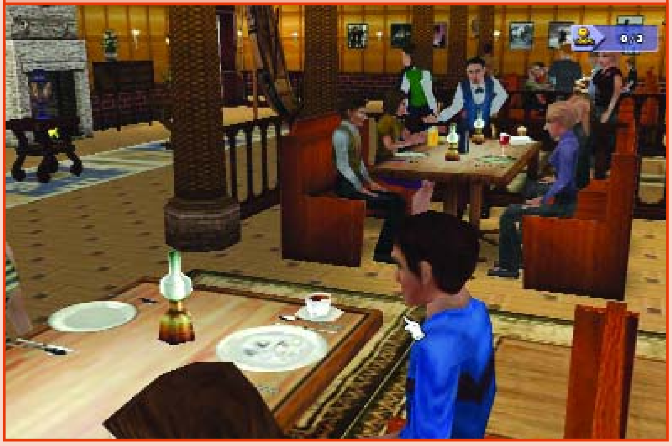
E havi utolsó ajánlónk ismét egy válogatás lemez, ezúttal viszont egyetlen csapat tolmácsolásában. A brit kettős, a Lighthouse Family jelentette meg legújabb, negyedik teljes albumát. A csapat több millió eladott koronggal a háta mögött elérkezettnek látta az időt, hogy összegyűjtse a 'Postcards from heaven', 'Ocean Drive' és a 'Whatever Gets You Through The Day' album legsikeresebb szerzeményeit, és így egy csokorban nyújtsa át az arra fogékony közönségnek. Az olyan egyértelmű sikerek mellett, mint a 'High', a 'Raincloud' vagy a 'Free One', helyet kaptak a lemezen olyan nagyszerű dalok is, mint a 'Lost in Space' és a 'Loving Every Minute'. A tizenkét best of szám mellett nem maradunk friss élmény nélkül sem, hisz a korongon hallható két teljesen új szám is: az 'Absolutely Everything' és a 'I Could Have Loved You'. Ezen felül az annak idején, a Nothing Hill című romantikus moziban felcsendülő 'Ain't no Sunshine' is újra élvezhető.
A válogatás albumoknak megvan az az igazán kedvező tulajdonságuk, hogy anélkül prezentálnak teljes képet egy csapat munkásságáról, hogy minden egyes lemezüket meg kellett volna vásárolni. Így van ez a Lighthouse Family esetében is, egyértelmű választás mind a rajongók számára, mind azoknak, akik csak egy kellemes popzenét biztosító összeállítással szeretnének gazdagabbak lenni.

DEVASTATION

Újabb poszt-apokaliptikus világba merülhetünk a Devastation segítségével, mely lényegében egy akciódús, csapatorientált FPS-t takar, ahol a zsoldosok, lázadók, bandák és ex-katonák folyamatos harca állandó alkalmat biztosít fegyvereink gyakori használatára. Az új Unreal engine-re épülő játék filmes-szintű robbanásokkal, valósághű víz- és tűzmegjelenítéssel, látványos fegyvereffektekkel, szétrobbanó fejlövésekkel, és rengeteg vérrel várja a merész játékosokat.

RESTAURANT EMPIRE

A Kapitalizmust és a Seven Kingdoms-ot készítő Trevor Chan legújabb üzleti szimulátorában egy étterem mindennapjaiba nyerhetünk bepillantást, ahol a minimális anyagi befektetéssel, a főzés szenvedélyével és egy remek ötlettel induló üzletemberünkkel kell sikeres étteremtulajdonossá válnunk, a konkurencia felszámolása/felvásárlása/legyőzetése mellett. Emellett ránk vár a pincérnők kiválasztásától, a dekoráció kialakításán át a húsok sütés-főzéséig minden tennivaló, miközben jó érzékkel adunk, veszünk, építkezünk.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

A NovaLogic tovább folytatja Delta Force sorozatát, ezúttal a két évvel ezelőtti Sólyom Végveszélyben című film alapján készült Black Hawk Down epizóddal. A valós eseményeken alapuló történet az 1993-as szomáliai incidenst dolgozza fel, amikor az amerikai hadsereg és a szomáliai hadurak erői összecsaptak Mogadishunál. A játékban jelentősen megújult grafikus felületet, feljavított AI-t, valamint helikopterek és Humvee-k vezetésének lehetőségét is megtaláljuk, kiegészítve az internetes és lokális multiplayer játék örömeivel.

GALACTIC CIVILIZATIONS

Az űrstratégiák tágas mezőnyében indul harcba a Stardock Systems körökre osztott, single-player játéka. Az emberiség a 23. századra felfedezte a galaxist, és nekilátott annak rendje és módja szerint meghódítani azt. A játékosok hódítási terveit további 5, gépi irányítású faj nehezíti, ám a legnagyobb problémát a szűkös nyersanyagforrások megfelelő felhasználása jelenti. Érdekesség, hogy az agresszív véleménycsere (© Anakin) mellett a gazdasági dominancia vagy a technológia fölény megszerzésével is győzhetünk, de akár ki is dumálhatjuk magunkat helyzetünkből (értsd: megfelelő diplomáciai szövetségek kötése).

A következő teljes játék:

HOMEWORLD

A Homeworld a taktikai harc és az erőforrás-menedzselés elemeit magában foglaló űrstratégiai játék, melyben egy ellenség elől menekülő kolonizáló űrhajó játssza a főszerepet, akit az anyagbolygójuk elpusztítását elkövető seregek üldöznek keresztül a galaxison, 16 küldetésen át. Mi természetesen a menekülők oldalán állva próbáljuk meg a hajót biztonságba juttatni, miközben új egységek kifejlesztésével és természetes nyersanyagok kitermelésével foglalatoskodhatunk. A játékot 8-személyes multiplayer-játékmód és küldetéstervező, valamint remek AI és korán jelentősen túlmutató grafika teszi teljessé. A Sierra akció-orientált RTS-ét a GameSpot olvasói minden idők legszebben kinéző játékának választották.

Fizess elő, mert ez a **kényelmes** **gazdaságos** **kézenfekvő** megoldás!

CHIP MEGRENDELŐSZELVÉNY

☐ Teszt előfizetés* - 2 szám 1 lap áráért 1296 Ft

☐ Egész évre 12 szám 11 952 Ft

Az előfizetés kezdete 2003/ hó Példányszám: Fizetés módja: csekk ☐ átutalás ☐

Ügyintéző/megrendelő neve:

Számlázási név:

Cím:

Kézbesítési név:

Cím:

Telefon: E-mail:

A megrendelő aláírása:

Kérjük, küldje vissza ezt a megrendelőszelvényt a **888-3499**-es faxszámra vagy a **Vogel Burda Communications Kft. 1300 Budapest, Pf. 362** címére! Megrendelését a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheti. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársainkat a **888-3421**-es telefonszámon. Ez az ajánlat új, belföldi előfizetésekre vonatkozik.

* A tesztelőfizetést kizárólag azok választhatják, akik a szelvény kitöltését megelőzően nem voltak előfizetői a magazinnak.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Tóth Tibor (Uniq)
Hírszerkesztő: Paraszt Imre (Puma)
CD szerkesztő: Gavalda Márk (Sirkhan)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
1048 Budapest, Hajló u. 21. II/3

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző
Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: 888-3470
Fax: 888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: 888-3471
Fax: 888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin
Tel: 888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel
Tel: 888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: 888-3421
Rehó Rita, Tel: 888-3423
terjesztes@vogelburda.hu
distribution@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában** (**Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3864 Ft (3 szám)
fél évre: 7728 Ft (6 szám)
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A legjobb fogás

a

előfizetés!

Előfizetésed által garantált áron, hónapról-hónapra **20 százalék**ot meghaladó **kedvezménnyel** jutsz hozzá lapodhoz, a **PC GURU** magazinhoz! Játékszenvedélyed iránti tiszteletből, hogy kíméljük pénztárcádat, minden számmal **ajándék**ként kapsz **legalább egy teljes játék**ot is!

Telefon: 327-4543, 327-4566
e-mail: terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu

... válaszd a GURUT és több marad neked!